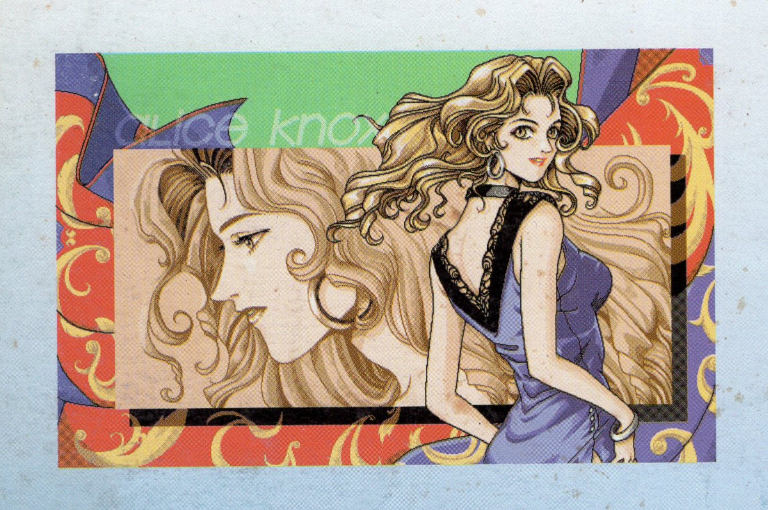
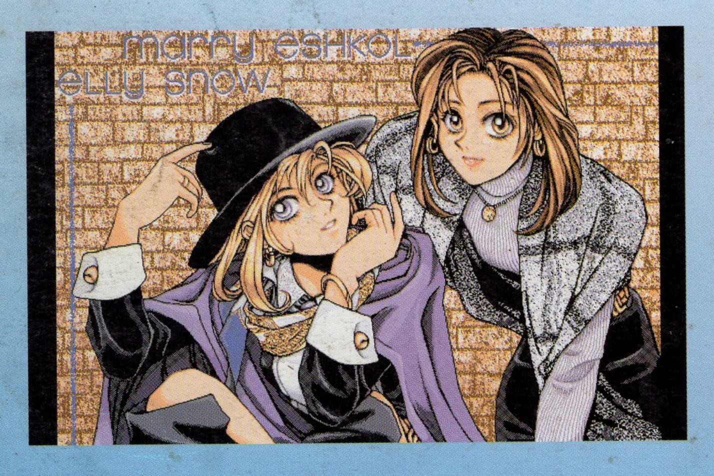

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1995年9月1日
第6號
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
雙周刊
公開！《鐵拳2》風間準的真相！
《KOF'95》、《龍珠Z》隱藏招式續報
ZERO DIVIDE
全部程式出招、連續技表！
絕對無敵攻略法、出招表——
格鬥
街霸真人版
BATTLE TYCOON
RPG
翡翠龍傳說
MYSTIC ARK
魔法騎士SATURN版
SHINING WISDOM
運動
SLAM DUNK
GROUND STROKE
SUPER POWER LEAGUE 3
動作
忍者亂太郎
忍者龍劍傳 巴
模擬
吞食天地
美少女學園
每本港幣35元
推廣優惠價
每本港幣28元

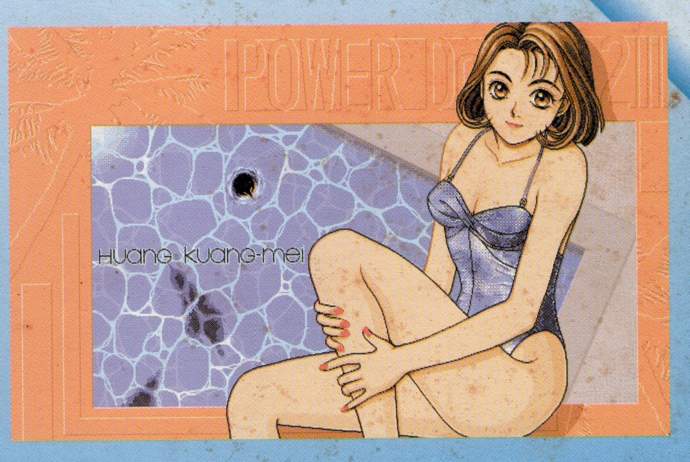
遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

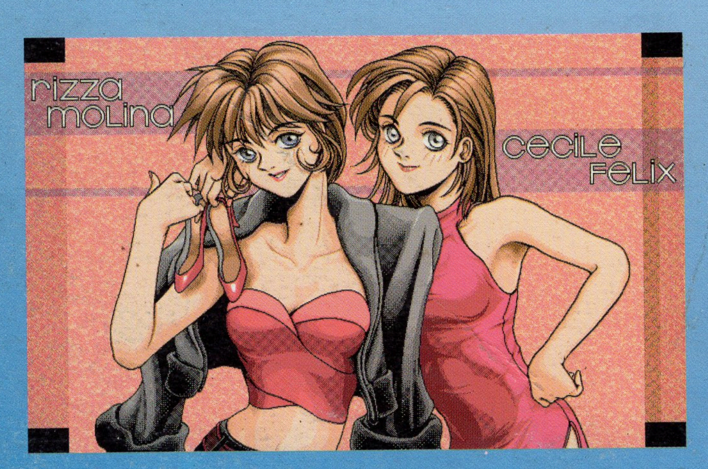
《特勤機甲隊

雖然《特勤機甲隊2》是
但除了連場大戰吸引之外
也是導賣點之一。這裏
不是甚麼獨
只希望讓大
不過，在
這遊戲的
只此
「冇嘢









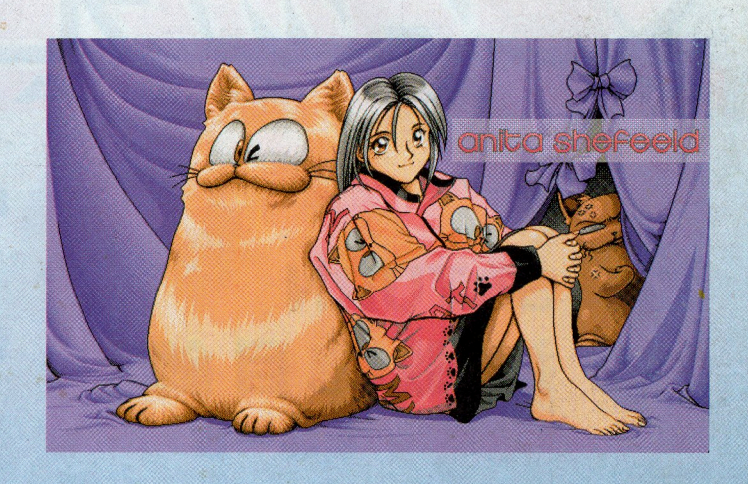


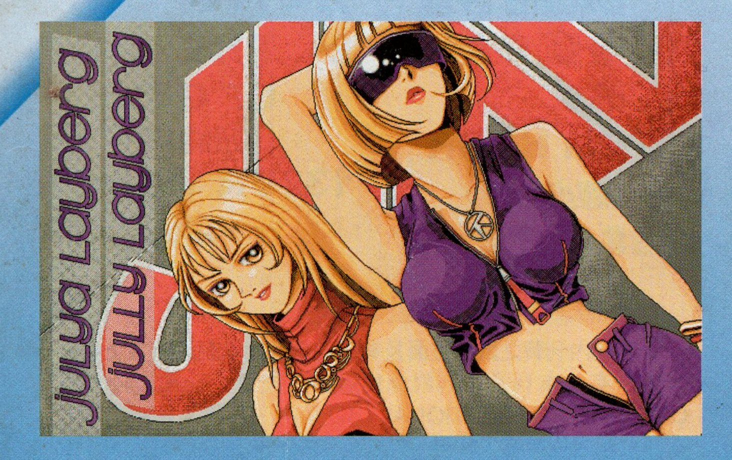
2》美女寫真

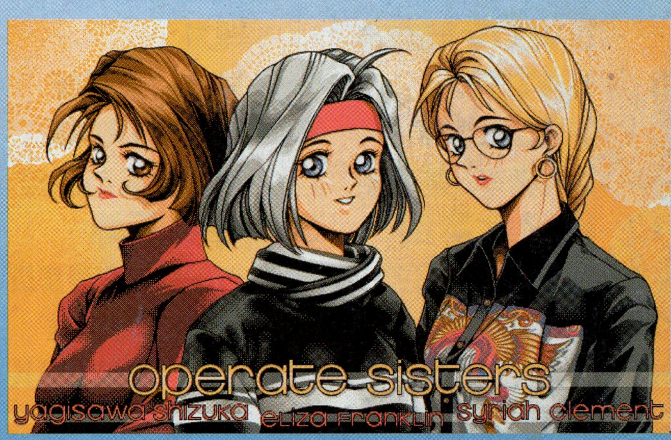
The Art of Game

個頗有難度的科幻 SLG，
，遊戲中一群美女戰士
刊出的美女的彩照，
家率先料，
家細心欣賞。

此聲明一句，
美女彩照
為止，
睇㗎！」













No.6 1995

目錄



強力特集

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、漇水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

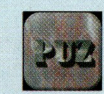
- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

圖例

機種

- 3DO
- NEO · GEO
- 街機
- PC ENGINE
- 任天堂
- PC 個人電腦
- PC-FX
- PLAY STATION
- GAME BOY
- 超級任天堂
- GAME GEAR
- SATURN
- 世嘉 CD
- VIRTUAL BOY
- 世嘉五代

遊戲性質

- 動作遊戲 ACT
- 戰略／模擬遊戲 
- 智力遊戲 
- 對戰格鬥遊戲 FIG
- 體育遊戲 SPT
- 桌上遊戲 TAB
- 角色扮演遊戲 RPG
- 足球遊戲 SOC
- 電影 MOV
- 動作角色扮演遊戲 ARPG
- 賽車遊戲 RAC
- 電子圖書 ELE. BOOK
- 戰略角色扮演遊戲 SRPG
- 射擊遊戲 STG
- 其他遊戲 ETC
- 歷險遊戲 AVG

其他

- 雙打 
- 多人參與 
- 需記憶卡／有記憶進度功能 
- 通訊對戰 
- 不適合十八歲以下人士 

遊戲索引 *（本索引以筆畫排序）*

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍◆FREELANCE WRITER／FUKUDA、次世代、威記、喬丹、朱景亮、凱文◆DESIGNER／ANTHONY LEUNG、子濃◆COVER DESIGN & 3D MODELING／ANTHONY LEUNG◆IN-HOUSE TRANSLATOR／TONG SUI KIN◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING／PARAMOUNT PRINTING CO., LTD.◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2527-1765◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. TEL:(852)2527-1765

GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, 206 PRINCE EDWARD ROAD WEST, MONGKOK, KOWLOON, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2393-9090 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

預你唔睇（編者話）

經過一輪奮戰，我哋嘅成績終於得到回報，好多讀者都來信支持我哋繼續推出小説式攻略法，而我哋亦盡力做到最好，今期開始就有好多讀者要求嘅「新 GAME 時間表」。哩鑊咁杰嘅嘢由邊個便？當然係嚟新豬肉啦。嘻嘻。（奸仔米奇）

在各機種好 GAME 不斷推出、自己又怕這些遊戲隨時斷市的原因下，在下終於又一次為自己的「冇機帝國」跨越一步，繼 NEO · GEO、3DO 及 98 後，在未買主機的情況下買了一個 SATURN 遊戲，但到底自己要到甚麼時候才有機會去玩它們呢……（J.J）

經過數期的合作，OUTPUT 公司的成哥終於因長期接觸 PLAY STATION 而購入一部，可惜由於不明的原因竟出現壞機慘劇，實在「可喜可賀」！成哥，恭喜你！下次唔好玩反蛋碟喇，對喋機唔好喋。不過相對其他讀者亦需尊重你的遊戲機，因為佢好嘴刁喋！（ARES）

HI！呵！呵！呵！在下初到貴境，希望各位朋友多多指教。我是誰？在下是冇乜人知，微不足道的赤目黑龍。來到這個新的環境中，所得到的竟是一種親切的感覺，因為編輯部大部份人也是同好，所以，很高興，非常快活，哈！哈！哈！（LONERANGER 赤目黑龍）



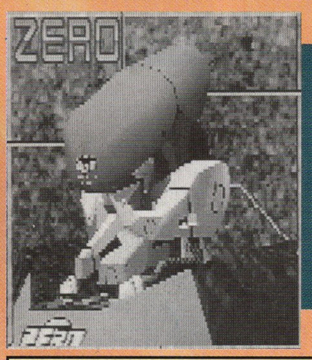
8 月 28 日遺失編輯一名，年 2? 歲，性別？，四眼，唔交「編者話」棄保潛逃，如拾獲者請致電 2380 2223 與本刊編輯部聯絡。（眾編輯）

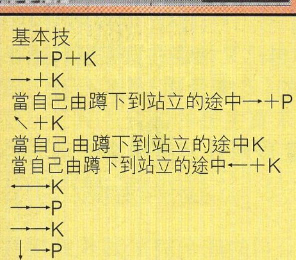
人氣三次元對戰格鬥GAME必殺技大公開！

ZERO DIVIDE

製造商：ZOOM　　價格：5800日圓
發售日：發售中

ZERO





基本技
→+P+K
→+K
當自己由蹲下到站立的途中→+P
↖+K
當自己由蹲下到站立的途中K
當自己由蹲下到站立的途中←+K
←→K
→→P
→→K
↓→P

投摔技
G+P
←→G+P
在敵人的背後G+P

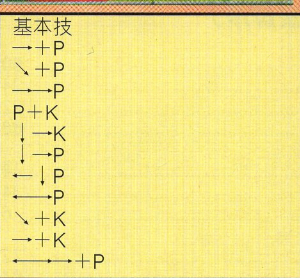
DOWN攻擊
↓+K
↑+P
（↑）+P

基本連續技
PPP→+P
PPK
PPPP+K
PP↓+P→+P
PK
P（↑）P
P（↓）P
KK

取消系連續技
PPK↓→P
PPP→+P↓→P
KK↓+K→+K↓→K
→→P→+K

WILD 3





基本技
→+P
↘+P
→→P
P+K
↓→K
↓→P
←↓P
←→P
↘+K
→+K
←→→+P

→←+P

投摔技
G+P
↓（↓）P+K

DOWN攻擊
↓+K
↑+P
（↑）+P

特殊技
←G+P

基本連續技
PPKK
→+PPP
PK

取消系連續技
→+P↘+P
→+P→+K
↘+P→→P
↘+P→+K

CYGNUS



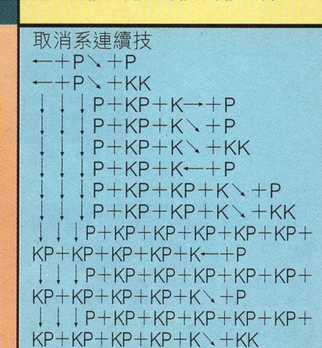
基本技
←+P
→→P
↘+P
↘+K
→+K
←←K
衝前中P
↑+P
↗G
←→P+K
↓←P+K
↓↓↓P+K

投摔技
G+P
在敵人的背後
G+P

DOWN攻擊
↓+P
↑+P
（↑）P

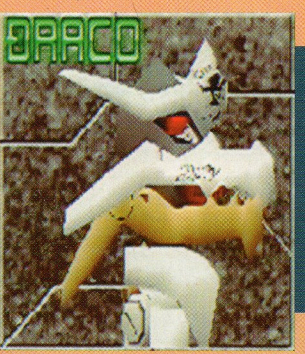
特殊技
↓↘G+P

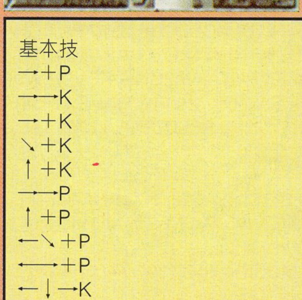
基本連續技
PK　　KK
↘KK　　PPP
→→PPP
↓↓↓P+KP+KP+KP+KP+
KP+KP+KP+KP+KP+K



取消系連續技
←+P↘+P
←+P↘+KK
↓↓↓P+KP+K→+P
↓↓↓P+KP+K↘+P
↓↓↓P+KP+K↘+KK
↓↓↓P+KP+K←+P
↓↓↓P+KP+KP+K↘+P
↓↓↓P+KP+KP+K↘+KK
↓↓↓P+KP+KP+KP+KP+KP+
KP+KP+KP+KP+K←+P
↓↓↓P+KP+KP+KP+KP+KP+
KP+KP+KP+KP+K↘+P
↓↓↓P+KP+KP+KP+KP+KP+
KP+KP+KP+KP+K↘+KK

DRACO



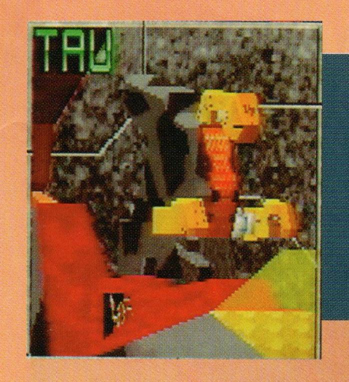


基本技
→+P
→→K
→+K
↘+K
↑+K
→→P
↑+P
←↘+P
←→+P
←↓→K

投摔技
G+P
↘+P

DOWN攻擊
↓+K↓+K↓+K↓+K↓+K
↓+P+K

基本連續技
P（→）P（→）P（→）P（↓）K
→+PKP
PK
→→KK



TAU

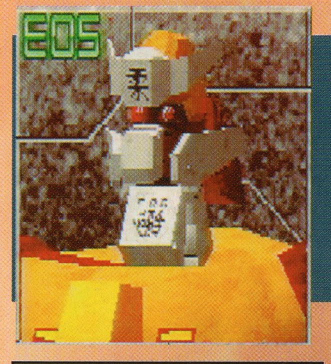
投摔技
G+P
←↙↓↘→P+K

DOWN攻擊
↓+K
↑+P
（↑）P

基本連續技
PP→+P→+P
PP→+PK
PK
K←+K↓+PP
K←+K↓+PK
K←+K→+K→+K

取消系連續技
←↘+K→+P
←↘+K→→K
→↓←K↓↓→+K

基本技
→+P
↘+P
←↘+K
→→P
↓↓→+K
→→K
→↓←K
←→+P
←↓→K



EOS

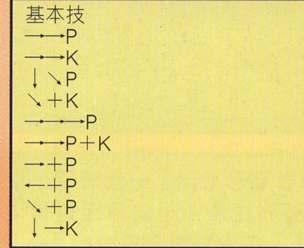
投摔技
G+P
←+G+K
→→↘+K
在敵人的背後G+P
當敵人蹲下時↓+P+K

DOWN攻擊
↓+P
↑+P
（↑）P

特殊技
↓↘G+P
←G+P
←+G

基本連續技
←+P→P
→+P↓+P
→→→PP
PK

取消系連續技
↓→K↘+P


基本技
→→P
→→K
↓↘P
↘+K
→→→P
→→P+K
→+P
←+P
↘+P
↓→K



IO

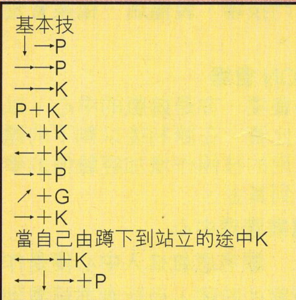
投摔技
G+P
→→G+K
在敵人的背後G+P

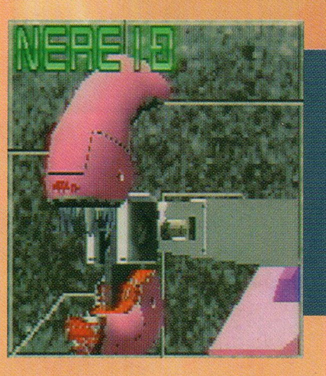
DOWN攻擊
↓+P
↑+P
（↑）P

特殊技
←+G

基本連續技
PPKK
PPP+KP+K
→→PPK
→+PKK
PK
↘+KK

取消系連續技
→→P→K
→→K←+K
→→K↘+KK


基本技
↓→P
→→P
→→K
P+K
↘+K
←+K
→+P
↗+G
→+K
當自己由蹲下到站立的途中K
←→+K
←↓→+P



NEREID

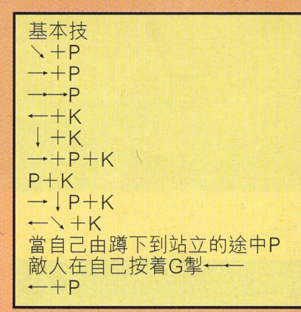
投摔技
G+P
敵人在自己背後時G+P

DOWN攻擊
↓+K
↑+P
（↑）P

特殊技
P+K+G

基本連續技
PP→+PP
PP→+P←+P
→+P（←）P（←）P（←）P
PK
←+K→+KPP

取消系連續技
P+K+G→+P
P+K+G←+P
→→P→+P


基本技
↘+P
→+P
→→P
←+K
↓+K
→+P+K
P+K
←↓P+K
←↘+K
當自己由蹲下到站立的途中P
敵人在自己按着G掣←→
←+P

極秘DATA緊急傳送！

只要用齊八個角色去爆機後便可以揀本GAME的BOSS——ZULU來用，就算是EASY MODE也可以，是一個很容易使用的秘技！

ZULU（BOSS）

基本技
→+P
→→P+K
←+K
↓+K
↙+K
↘+K
↗+G
→→→P
→+K
→→P
→→K
↓→P

投摔技
G+P
←→G+P
在敵人的背後G+P

DOWN攻擊
↓+P
↑+P
（↑）P

特殊技
↓↘G+P
←G+P

基本連續技
PP→+P→+P
→→→PP
KK
↓+KK
↙+KK
↘+KK

註：有（）代表按一會才放手；而沒有則只需按一按就可以放手。



BATTLE TYCOON

超任的養仔格鬥 GAME

製造商：RIGHT STUFF
價格：10980 日圓
容量：24M



「BATTLE TYCOON」此遊戲著實已推出了一段時間，但從部份讀者來信中得知最近才受到注意。至於原因是自PLAY STATION的「龍珠Z」推出後，各人均對遊戲中的「人物培育模式」大感興趣，但礙於部份讀者未能擁有PS，於是退而求其次地玩上「BATTLE TYCOON」此同時擁有「人物培育模式」的超任遊戲，實行小規模養仔、養女計劃。

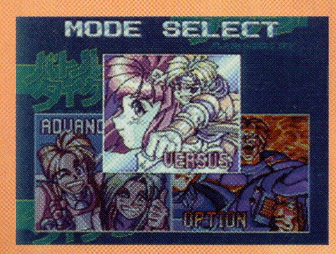
STORY

未來的世界再次發生大規模的戰爭，在一切文明歸於滅亡後，癈墟化的世界只剩下三個種族的人類，他們分別是擅於肉搏戰，能作獸化攻擊的「戰鬥種族」、擅於長距離攻擊、以魔法戰鬥的「魔法種族」及利用舊文明科技遺產而將身體改造，裝上火器的「機械種族」。而為探求更高的能力，於是世界每年均會舉行一個武鬥大會「BATTLE YTCOON」。

遊戲的兩種模式

VERSUS

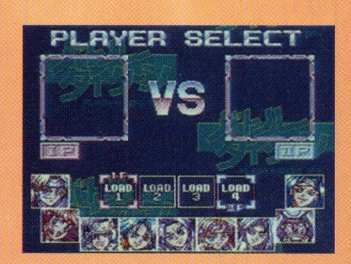
在對戰模式中，玩者可再選擇三個模式，分別是與人對戰的「VS BATTLE」、與電腦對戰的「COM BATTLE」及電腦對電腦的模擬模式「SIM BATTLE」。



培育人物對戰

在遊戲的另一模式「ADVANCE」上，玩者是可選擇一名人物作培育的，而該名人物的資料均以密碼表示。至於在對戰模式，玩者可在畫面中找到「LOAD 1-4」四個方格，玩者只要進入方格及打上自己的人物密碼便能以培育人物對戰，甚至可記下密碼四處「挑機」，相比起PS的「龍珠Z」更為方便。





ADVANCE

簡單點來說，此模式的遊戲目的便是要將一名人物從格鬥中培育，並在大會中勝出，可說是格鬥遊戲中的RPG。在遊戲中玩者可看到六個地點，BATTLE TYCOON會場、主出入閘、鬥技場、裝備店、檔案管理中心及選手宿舍。

BATTLE TYCOON會場

大武鬥會的會場，亦是遊戲的中心。以三局兩勝制進行比賽，在勝利後以剩下的體力、時間及曾使用的技倆作增加經驗值的參考，此外亦會得到賞金。

主出入閘

在這裡的比賽均不是正常的常規賽，大致上可說是地下賽事，遊戲中玩者在勝出後會得到賞金及經驗值。

鬥技場

與其說這裡是鬥技場，倒不如說是賭檔。在鬥技場中會有地下賽事舉行，玩者可下注打賭誰人勝出以獲取金錢。

裝備店

以上三處地點也可得到金錢，故在遊戲中當然有地方「散」錢。在商店中有武器、防具、特殊裝備及工具四種系統的裝備售賣，玩者可因應自己的長短處來購入裝備作強化之用。而在購入的同時，舊裝備亦會賣給商店，不過當然是賤價賣出。

檔案管理中心

顧名思義進入中心便是作檔案的貯藏，而玩者亦可看到人物的密碼作續版或挑機之用。而進入中心後便會到達第二天的時段。

選手宿舍

可看到自身的戰鬥值數及進入 Option 畫面，同樣進入後會到達第二天。



操作方法

循例說說

基本上拳腳分輕重兩種，配置可在 Option 中自由組合。而→→／←←／L／R是前後衝刺，與其他與一般格鬥遊戲無異。



特殊操作

投技

接近對手時搖捍拉向對手方向按重拳。



防禦攻擊

在受攻擊時→←→＋拳。

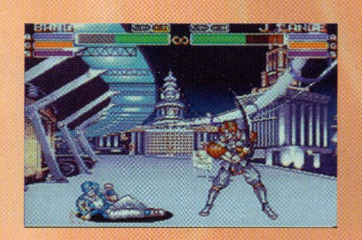
數值計超回復

在畫面左右上角會有三個數值計，分別是攻擊力、防守及速度。在受到連續攻擊時，攻擊計便會減少，當扣到一定程度便會發光及攻擊力下降，而玩者亦可使出必殺技。另受到攻擊的同時，防守計亦會減少，當扣盡時便會不能行動一段時間。至於在下半身受到攻擊時，速度計便會減少及移動力下降；不過相反地，當速度計貯滿時便會發光，而玩者便有一段時間可增加移動速度。

至於以上三個數值計其實均會在遊戲中慢慢增加的，但玩者在遊戲中可緊按拳鈕回復攻擊計、腳鈕回復速度計，↓回復防守計。

剷腳（戰鬥種族專用）

↘＋重腳，可以此削弱對方速度。



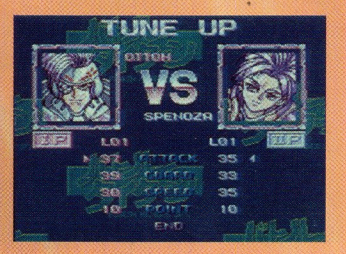
戰鬥數值超回復

在遊戲開始前玩者會看見一調整數值的畫面，玩者可因應自己的喜好而調整人物的作戰數值。但玩者如不知如何分配的話，只要按X



三角跳（魔法種族專用）

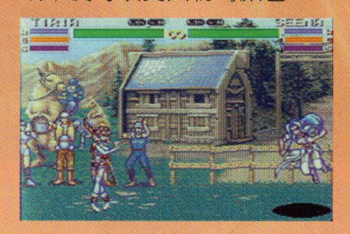
即跳牆，可作高空攻擊。



決定便會是攻擊型分配、A是防守型、B是速度型而Y是完全平均型，至於剩下的一點便由玩者自行配置。

人物轉色

在選擇人物時，只要按上或下便可改變人物的顏色。



■ 裝備強化技　■ 超必殺技　P~Punch　K~Kick

BANG（戰鬥種族）

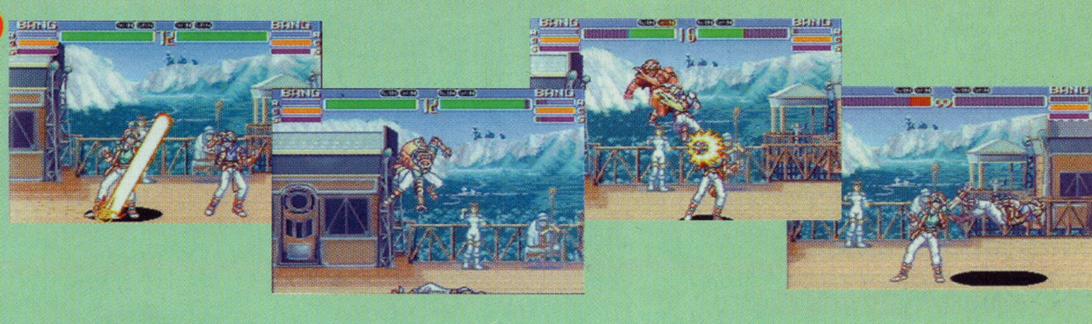
VOLCANIC KNUCKLE
↙→＋P

BANG DYNAMIC
→↓↘＋K

RUMBLE FISH
←↙↓↘→＋K

WARETIGER SLASH
←→↘↓↙＋P

VOLCANIC RAWIN
↓↘→↘↓↙←＋XA



TIRIA（魔法種族）

BOMB FRIT
→↓↘＋P

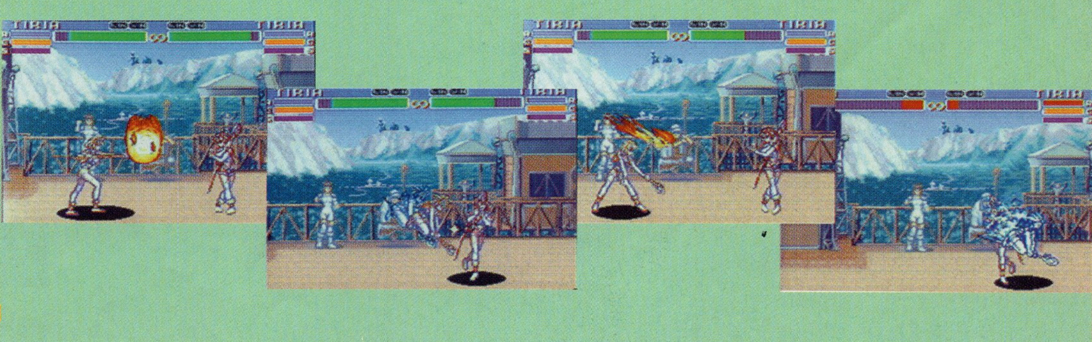
BURNING EGG
↓↙←＋P

LAND ROD
↓↙←↖＋K

BURNING ROD
→↓↘＋P

IF RACE CHOR
←↙↓↘→＋K

LAND ROD EXPLOSION
→↘↓↙←↙↓＋XA



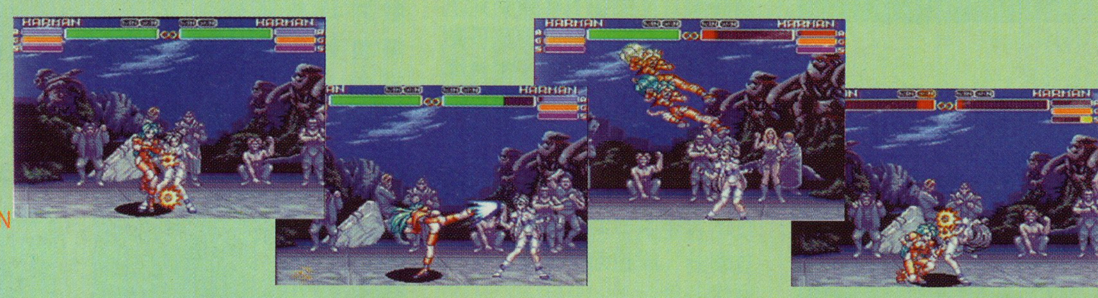
OTTOH（機械種族）

回轉 SPIN
（空中）↓↘→＋K
GATLING CRUSH
→↘↓↙←＋P
HEAD OVER HEEL
↓↙←＋K
HEAT SHOT
↓↘→＋P
PISION PUNCH COMBINATION
→←↙↓↘→＋XA



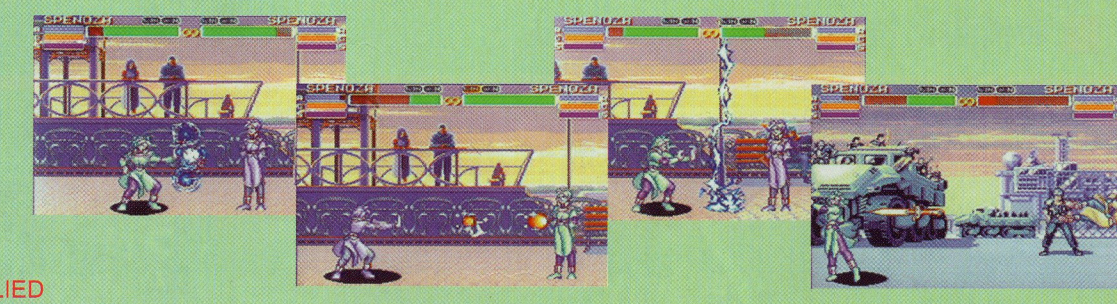
HARMAN（戰鬥種族）

MIRAGA SPLASH
↙（貯）→＋P
BREAK STEP
←（貯）→＋K
DEAD OR ALIVE
↓（貯）↑＋K
WARE PANTHER ILLUSION
↓（貯）↑＋P
SPLASH RAWIN
↘（貯）←↙↓＋XA



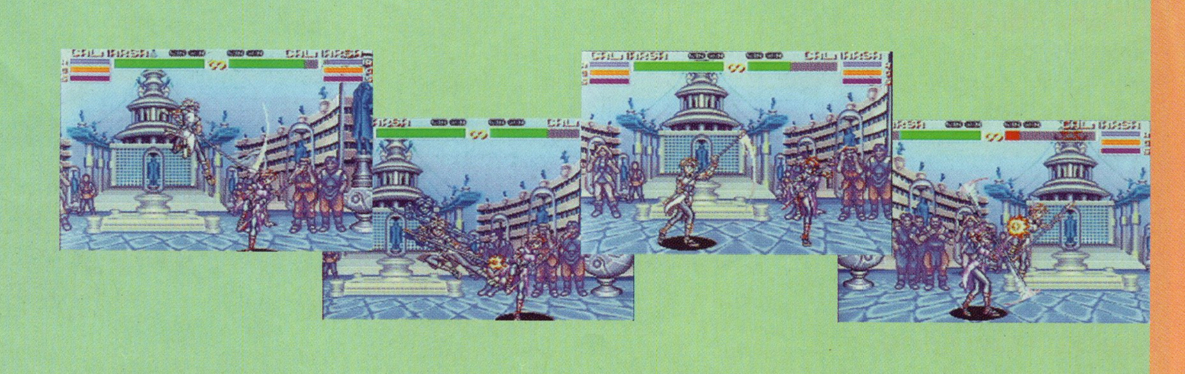
SPENOZA（魔法種族）

THUNDER ARROW
←（貯）→＋P
THUNDER VOLT
←（貯）→＋K
SPARK BALL
P 連按
VOLBICK CHOR
↓（貯）↑＋K
LIGHTNING KILLER LIED
↓↙←→↘↓＋XA



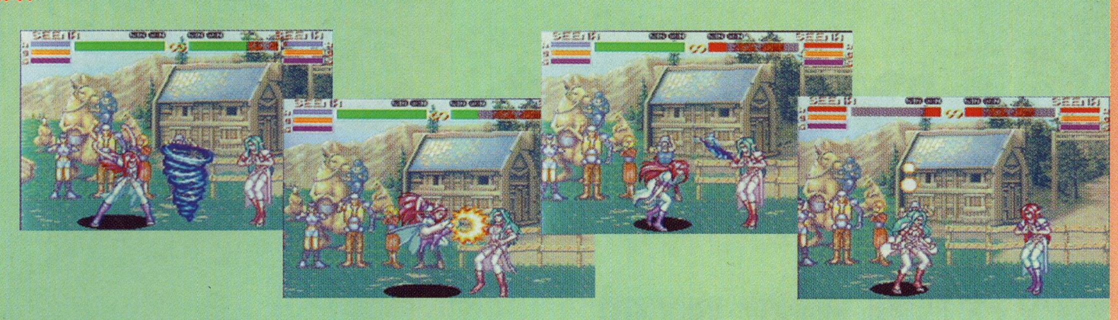
CALNARSA（機械種族）

SPIRAL BEAT
↓→↘＋P
SPIRAL DIVE
→↘↓↙←＋K
MISSILE KICK
（空中）←↙↓＋K
SWING RUSH
↓↙←＋P
STAND HEAD
↓↘→＋K
FINAL SPIRAL
↙→↘↓↘→＋XA



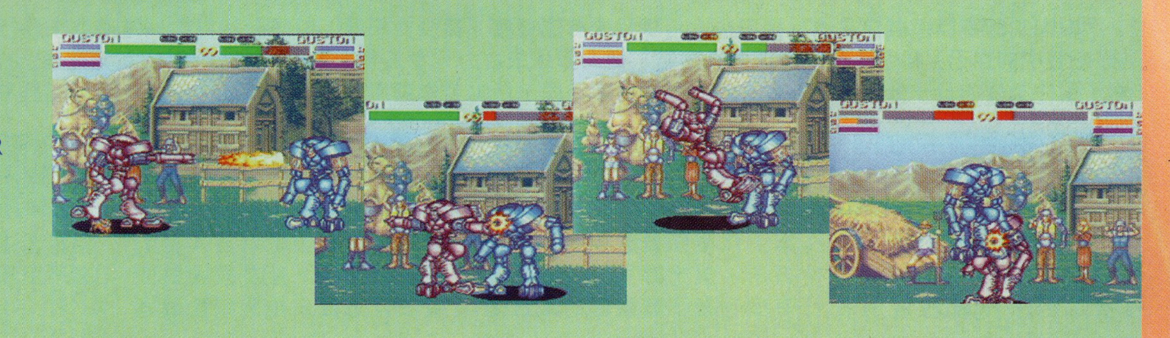
SEENA（魔法種族）

TEAR STREAM
↓↘→＋P
TEAR TORNADO
→↓↘＋P
STREAM KNEE
→↘↓↙←＋K
WINDY CHOR
←↙↓↘→＋K
TEAR BREW SCREW
←↓↙＋XA



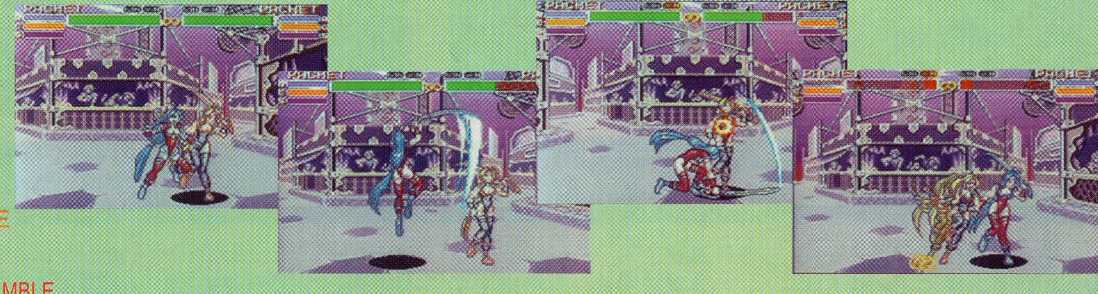
GUSTON（機械種族）

大回轉 RALLYART
↓（貯）↑＋P
大上升 TACKLE
↓（貯）↑＋K
大下降 PROPELLER
（空中）↓＋P
大前轉 STAMP
↙（貯）→＋K
大發砲 REVOLVER
←（貯）→＋P
超壓縮 PRESS
↙→↘←＋XA



PACHET（戰鬥種族）

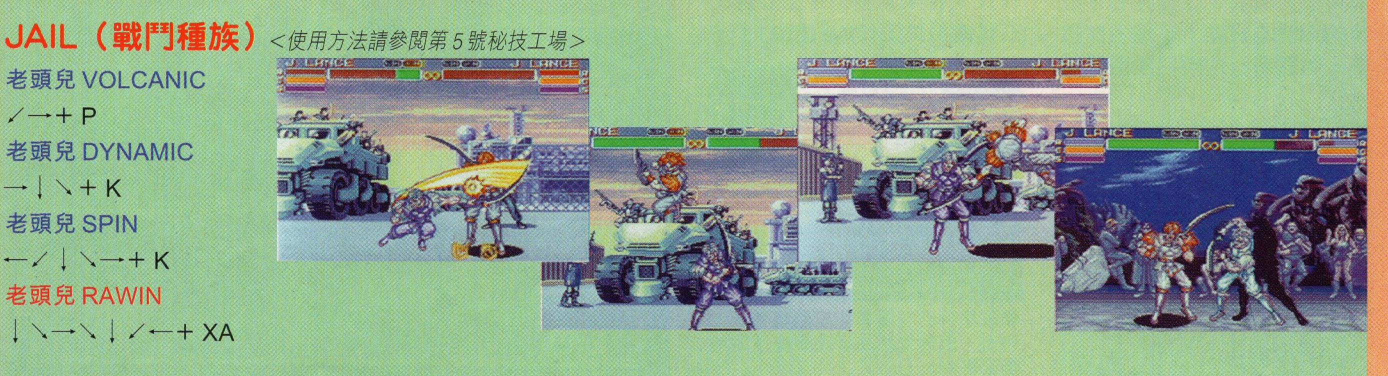
MOON CLAP
→↘↓↙←＋K
MOON RISING
→↓↘＋P
MOON DANCING
↓↙←＋P
WARE BEAR DYNAMITE
←↙↓↘→＋P
MOON SARTHAVAHO SCRAMBLE
↓↘→←↙↓＋XA

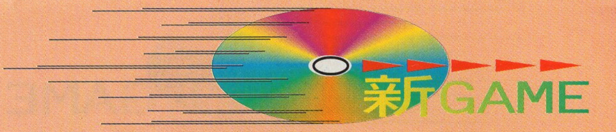


JAIL（戰鬥種族）

<使用方法請參閱第5號秘技工場>

老頭兒 VOLCANIC
↙→＋P
老頭兒 DYNAMIC
→↓↘＋K
老頭兒 SPIN
←↙↓↘→＋K
老頭兒 RAWIN
↓↘→↘↓↙←＋XA







以隱藏人物來作的攻略
美少女學園
（前譯美少女新學園）

製造商：BPS　　容量：16M
價格：9800 日圓



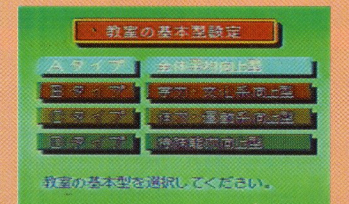
學園式的模擬遊戲自己也玩過不少，但就從未有過像這「美少女學園」般是針對獨立一名學生來進行的作品，看着主角（即遊戲中的自己）和學生之間互送生日禮物，情人節送朱古力，令人有一種「不知這位老師在幹甚麼」的感覺。順帶一提，除了事件發生的日子外，由於5名人物的特性各有不同，所以若你選用其他人物的話，這篇介紹可能是是不會完全商用的。

設定校園時的方法

選擇開始新遊戲後，第一件要做的事是輸入在今期秘技工場中所載的特別名字，然後便要選校舍的分配方法，設定課室、樓面的基本型，在下較喜歡的做法是採用複數的校舍以及A型的課室及樓面。至於校舍的位置設定方面，兩座校舍適宜相距較遠，而體育館及泳池亦不用和校舍過於接近。

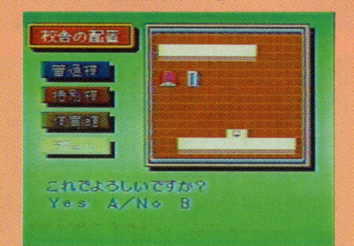
■單獨型校舍要擴建時會很不便，所以複式會較好。

■A型課室在能力值的提升方面較為平均。



■這種一字型校舍能讓課室有較多接近草地的空間。

■事先在建築物之間留下空位，可方便將泥地更換成草地。



在開學日遇上改變自己一生的女孩

輸入了特殊名字後，在選擇人物時便會增加一名新人物神童瑪莉亞，今次的攻略便是以選了她的狀態下進行的。開學典禮開始前，在櫻花樹下散步的你便剛好遇上了這名女孩子，她還將一片櫻花葉送了給你作為記念。

走進校舍後，你便遇上了這所學校的校長御劍麗華，想不到如此年輕的美女竟然會是校長，看來又多了一個要自己在這處努力工作的「理由」了。

■難得讓隱藏人物出現，當然選她了。





■雖然自己並沒有在校園裏種過任何樹，但背景所見卻是兩株盛開的櫻花樹……

■老實説，除了校長和自己外，這間學校似乎再沒有甚麼職員出現過……



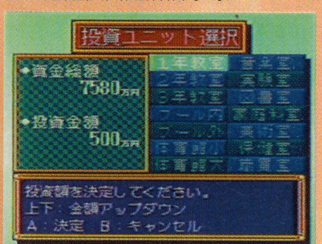
好的開始是成功的一半

開學日過了後便會來到設計校園的回合，這時的首要任務是以整備指令剷掉各校舍建築物周圍的泥地，改為舖上草地（芝生），因為以草地圍着校舍是可以令學習的效率提高的。跟着便是以投資指令向1年級教室作最大限度投資（500萬日圓），因為未經過投資的課室是不能提高學生各項能力值的。但有一點是要注意的，因為進行過投資或發注後，那一個回合（星期）便不能再用「設計計劃」的指令，所以每當要進行整備時均要優先處理。



■就像圖中這樣，以草地包圍着自己的校舍。

■除了1年級教室外，其他課室亦必需經過投資這階段才可。

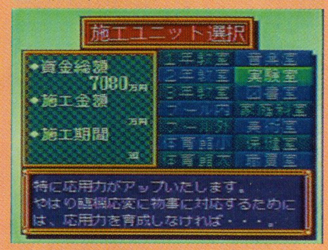


趕工完成各項必需的基本設施

事實上，當遊戲開始時，有一些課室是仍未開設的，但這樣的話會令數值的發展變得不平均，所以到第二個星期的管理部分時，便可在特殊課室校舍先行增設音樂室、美術室及實驗室，但因為每次只可同時進行兩項工程，其中一所課室要排一排隊了。遊戲中認可的承建商有三間，從上到下分別有着快而貴、平均及慢而平的特點，除了剛開始時要補回不足的課室外，在初期是很少可以夠錢用快而貴的那間的，當然到遊戲中後期財政狀況有所改善後則另當別論。另外，在施工時有一點是要留意的，那就是對於一些多層建築物，想在低層改建時需要先撤去高層的部份才可。

■選用那間承建商主要是取決於財政狀況。

■一些初期設定中缺少了的課室應盡快建成。





■特別課室樓只有一層，要改建時還算容易……

■要增建課室的話，便要從3樓開始逐層拆下去了。

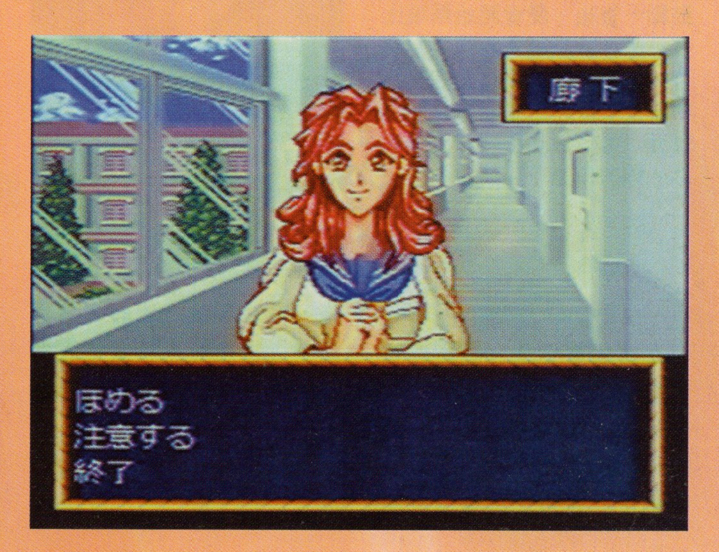


總結每星期的授課成果

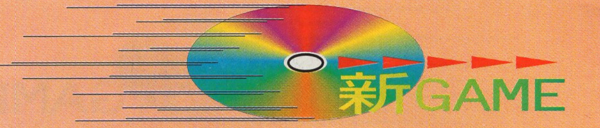
完成了管理部份後，學生們便會在星期一至星期五作正常的授課，這時，坐在中央的女主角會以星代表好的狀態，水滴及交叉代表狀態不好。當狀態好時，全體學生的狀態值便會增加，而增加的多少則是取決於決定各能力的課室數目多少及投資在各種課室上的總金額。除此之外，狀態好的日子數目亦會決定了對談畫面時的學生基本狀態。



■自己在管理部份所作的指示，會在上課畫面中顯示出來。



■每星期六的課上完後，便會進入這種對談畫面中。



驚異的能力值提昇方法

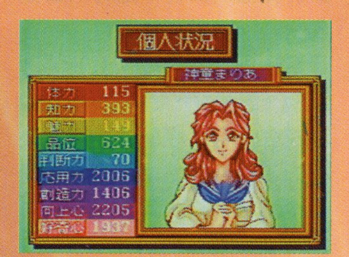
在對談畫面時，首先會以那個星期中狀態好日子的總數來決定學生的基本狀態。狀態好的日子只有1～2天是狀態差的一周，3～4天是狀態普通的一周，5～6天是狀態好的一周。跟着便是選擇讚賞該名學生還是要學生對某些事項多加注意，在這部分中，在下發現若是在一周狀態不好時要神童瑪莉亞注意她的生活態度的話，應用力、創造力、向上心及好奇心均會以完全不正常的幅度增加，另外，若狀態好時便叫她注意服裝，狀態普通時讚賞她的生活態度均是在各種狀態時收效最大的行動。



■一周狀態好的時候，學生的表情也顯得較親切。

■一般來説，令學生出現反感的對話是會對能力值有不良效果的。





■但對神童瑪莉亞來説，卻會帶來令人吃驚的能力值提昇。

三年內會遇上的特別事件一覽

考　試

發生日期：5月中旬、7月中旬、10月中旬、12月上旬、3月上旬

在考試前的那個星期完結時，你會在校門或走廊上遇上瑪莉亞，這時你所説的對白，會改變她的反應，在校門遇上她時，選第二個選項較佳，在走廊遇見則可選第一個選項，跟着到正式考試時的那個星期，是會暫時不用上課的。

■在考試前的一星期，會先和神童相遇，若在校門遇上她時，可選第二個的選項。



■若是在走廊遇見她的話，則可選第一個選項。

■考試中的一星期是不用上課的。



體育祭

發生日期：6月3日

體育祭會在每年的6月3日舉行，在比賽開始前，你會先在校門前碰上瑪莉亞，向她鼓勵一番後，便會開始兩項比賽，第一項是單靠連續按掣便可的賽跑，第二項是要在賽跑中按B掣跳起避過障礙物的障礙賽，當然，想取得好成積的話，連射掣是不可缺少的……



■體育祭開始前，不妨先選第三個選項説期待她的表現。



■體育祭分為兩個部分，準備好你的連射掣吧。



■比賽中的成積會對體力的數值有很大影響。

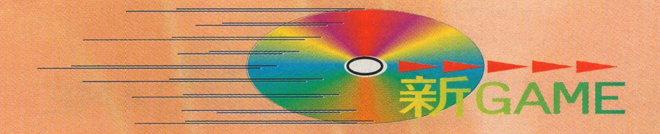
林間學校

發生日期：第一學年7月1日

日文的林間學校即是指中文裏的夏令營，這次在第一學年裏舉行的夏令營，主要的節目是一項和運動祭裏障礙賽相似的活動，這遊戲的操作方法同樣是連按A掣跑，按B掣跳，比較有趣的是看上去這班人就像是完全為了玩這個障礙賽而去這次夏令營的……

■在這夏令營中要玩一場障礙賽，操作方法和運動會一樣。

■只有一天的夏令營就此結束了，總覺得是未能盡興。



暑假

發生日期：7月21日～8月31日

過了學年大考後，便會開始漫長的暑假。暑假由於不用上課，大家可利用這段間建一些不足的設備，除此之外，在每年的8月上旬時，你更會在不同方和瑪莉亞碰上，第一年是海灘，第二年是泳池，第三年是在避暑勝地。



■暑假是一年之中最長的假期，利用這段時間建設課室是不錯的選擇。

■第一年的暑假中會和瑪莉亞在海邊相遇，這時可選第一個選項。





■第二年會在泳池和她相遇，這時可選第二個選項讚她的身材好。

■第三年兩人會在避暑地區相遇，這時只要不選第三個選項便不會有大問題發生。



文化祭

發生日期：第一學年9月30日、第二學年10月6日、第三學年10月5日

文化祭的形式類似香港學校的開放日，第一學年時，你的學生負責的是前衛美術，雖然是可怕了一點，但還是不要說出口較好，第二年的話劇就進步不少了，第三年由她們所搞的鬼屋裏，竟然找了自己老爸派來輔助自己的老僕扮鬼，就連自己也被嚇了一跳。



■第一學年的文化祭雖然展出的展品不知所謂，但還是要選第一項鼓勵一下她們。

■第二學年文化祭的節目是話劇玻璃鞋，算是有點進步了。





■第三年她們竟然搞了間鬼屋，還找了老爹的僕人扮鬼（？！）。

冬節假期

發生日期：12月25日～1月7日

冬節假期是由聖誕開始直到新年後為止的假期，由於日本沒有農曆，所以新年的假期會比香港較長。在1月1日時，瑪莉亞會走到你的家，希望能和你一起到神社參拜，這時若不選第一個選項答應她的話，她便會失望地回家，若你答應和她一起前往參拜，到第三年時她便會穿着便服來找你，這時會變成強制式事件來進行，兩人一起前往神社參拜。



■由於日本是慶祝新曆新年的，所以冬假是比香港較長的。

■1月1日時，瑪莉亞會走到你的家中找你一起去神社參拜，這時當然是選第一項答應她了。





■到神社參拜後，兩人還一起去吃壽司。

■到第三學年時，瑪莉亞會改穿便服來找你。



情人節、回禮日

發生日期：2月14日、3月14日

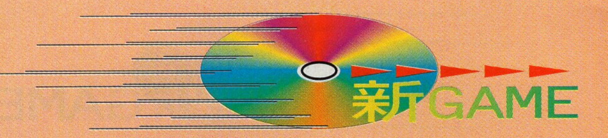
或許是主角相當吸引女孩子吧，在2月14日情人節時，正當主角以為自己所教的是女校，不會有學生帶朱古力回來時，卻收到了由瑪莉亞所送的「人情」朱古力，但最過份的是自己竟然在3月14日的回禮日子裏送一條頸鍊給她作為謝禮，而她紅着臉逃掉時還要扮無知……

■情人節時，想不到會收到自己學生所送的朱古力。





■到3月14日的回禮日子時，自己本來想禮尚往來送一條頸鍊給她的，但她卻紅着臉逃掉，為甚麼呢？



春節假期

發生日期：3月21日～4月1日

在每年的春節假期裏，自己都會走到美術館參觀的，這時會碰到剛好也是前來參觀的瑪莉亞，既然又見面了，那就不如一起到裏面走走吧。當兩人在畫廊裏看畫時最好還是扮得高深一些，在瑪利亞問你對某幅畫的看法時選第一個選項，説那幅畫可以表現出作者的靈魂。



■春節假期不算很長，可以做的事亦不算多。



■在每年的春假裏，自己也會到美術館參觀。



■選第一個選項説些動聽的話，可令她對你有更好的印象。

修學旅行

發生日期：第二學年9月15日

第二學年時，學校是會辦一次旅行的，旅行的目的地可以由自己決定，三個可選的地點分別是北海道、京都及夏威夷，反正不用支付額外費用，當然是選夏威夷為目的地吧，而且只有在選擇夏威夷的時候，才會看到瑪莉亞穿上三點式泳裝的樣子。



■修學旅行共有三處地方可選，這是選北海道的情形。



■對於家裏非常有錢的瑪莉亞，京都可能是太過普通了。



■修學旅行竟然會以外國為目的地，這間學校也算是夠特別了。



■在夏威夷的海灘遇上了相當性感的瑪莉亞。

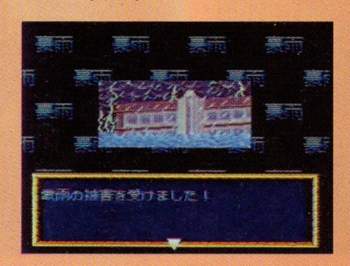
天災

發生日期：！！

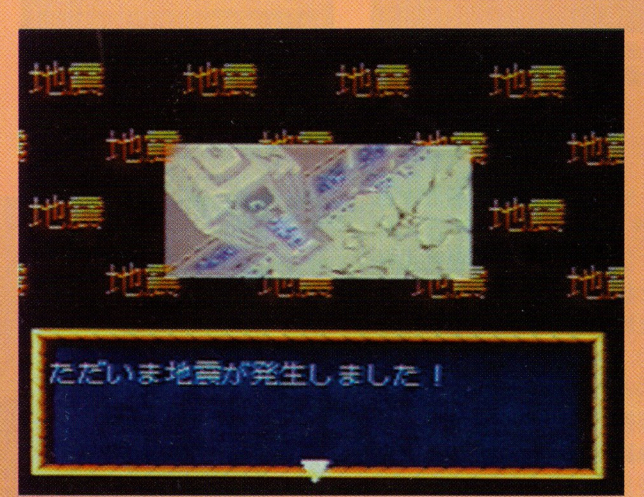
天災是沒有人希望會發生，但天災的種類可算多姿多采，而一旦發生後，學校裏的設施往往會受到破壞，所以較明智（？）的做法是在玩的時候多些 SAVE，然後一旦遇上天災便 RESET 以求避過，當然，採用這種方法與否，還是由各位來決定的……



■嘩！台風來了！！



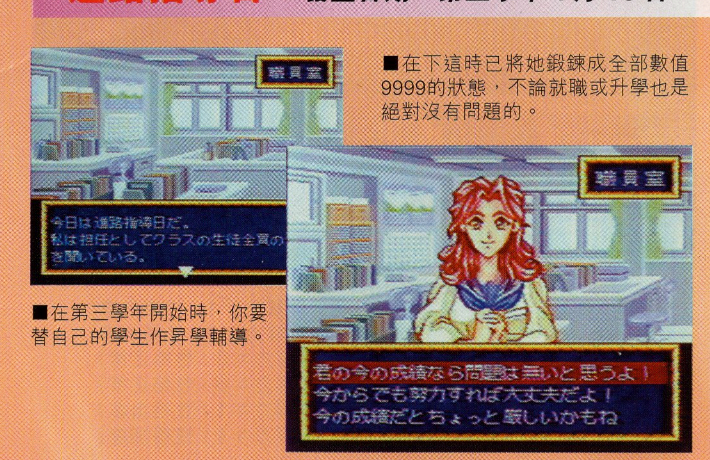
■哇！豪雨呀！



■地震呀！RESET吧！

進路指導日　發生日期：第三學年4月13日

■在下這時已將她鍛鍊成全部數值9999的狀態，不論就職或升學也是絕對沒有問題的。



■在第三學年開始時，你要替自己的學生作昇學輔導。

課外活動部獲獎　發生日期：第一、第二學年中

六名學生各有自己所參加的課外活動，在遊戲進行途中，你會突然收到她們所屬的部會參加了某某大賽的消息，不過在第一學年時似乎是一定會落選的，要到第二學年時才能獲勝。



■六名學生各有自己所屬的課外活動，瑪莉亞便是弓道部的成員。



■第一學年時是一定會輸的（最少在下玩了三次也是），要到第二學年時才會獲得勝利。

生日　發生日期：？？

遊戲開始前，電會要你先輸入出生日期，然後便會在遊戲中的那一天安排一個學生們送禮物給你的事件，另一方面，因應學生的不同，在她們自己生日的那天，你也會送生日禮物給她們。

■你的學生們會在你生日的當天送禮物給你，瑪莉亞第一年所送的便是一條名牌領帶。





■第二年所收到的是一條24K金鍊（有冇搞錯！）。

■最後一年收到的是一個古董袋錶，但其他學生似乎發覺已經「冇行」，不再送禮物給你了。





■送給瑪莉亞的禮物以第三項的熱蕃薯為佳。

爆機！……？？

好不容易過了3年，終於也可以看爆機畫面了！……怎麼會換了另一位人物的ENDING的？這是因為當大家照上述的重點來玩的話，想看瑪莉亞的爆機畫面是絕對沒有問題的，所以還是在這裏保留少許神秘感，先讓大家看看其他人物的爆機吧。

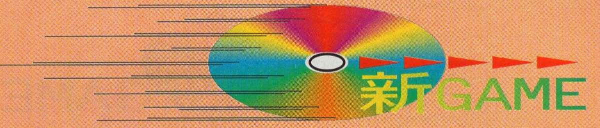




EXECUTIVE PRODUCER
Takehiro Moriyama



PLANNER
Kouji Yamazaki







禁忌



數值資料集

文：威記

製造商：FAMILY SOFT
容量：40M Byte
價格：港幣 350 元（光碟版）

理解力計算式

（自虐度≧19）OR（加虐度≦19）＝（理解力＝1：性格自虐）
（自虐度≦19）OR（加虐度≧19）＝（理解力＝2：性格加虐）
（自虐度≦39）&（加虐度≦39）＝（理解力＝0：性格正常）
（自虐度≧40）＝（加虐度≧40）＝（理解力＝0：性格正常）
（自虐度≧40）>（加虐度≧40）＝（理解力＝1：性格自虐）
（自虐度≧40）<（加虐度≧40）＝（理解力＝1：性格加虐）

好意度計算式

愛情度	好意度
000～019	0（愛情第1階段）
020～039	1（愛情第2階段）
040～059	2（愛情第3階段）
060～079	3（愛情第4階段）
080～100	4（愛情第5階段）



參數增減表（節錄）

以下的參數增減表是以弘美作調教者、由利作被調教的對象的。增減表中加有括號的「信賴、求愛、愛情」參數，是表示這些數值會在調教時按所選擇的角色而有所更改的。

由利

正常：理解力＝0

主菜單

參數名	談話	打	脱	解開	結束
魅力					
精神壓力	+2	+1	+3	-3	-10
疲勞	-1	+2	+2	-2	-12
感受		+1		+1	
羞恥度			+1	+1	
自虐度		+1	+1	+1	
加虐度				+1	
對霞　信賴度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對真琴信賴度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對弘美信賴度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對霞　求愛度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	
對真琴求愛度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	
對弘美求愛度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	
對霞　愛情度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	
對真琴愛情度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	
對弘美愛情度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	

道具菜單

參數名	繩索	鞭	蠟燭	按摩棒	試管	注射器	繃帶	咪	咪線	攪蛋器	胡瓜
魅力			-1								
精神壓力	+5	+5	+5	+6	+3	+3	+3	+5	+4	+3	+2
疲勞	+4	+4	+4	+5	+4	+4	+2	+4	+3	+2	+2
感受	+2	+2	+1	+3	+1	+2	+1	+4	+1	+1	+1
羞恥度	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+1	+4	+2	-1	-1
自虐度	+3	+2	+2	+3	+2	+2	+2	+3	+2	+1	+1
加虐度	+3	+2	+2	+3	-2	-2	-2	+1	-1	+1	+1
對霞　信賴度	(-2)	(-2)	(-2)	(-2)	(-1)	(-1)	(-1)				
對真琴信賴度	(-2)	(-2)	(-2)	(-2)	(-1)	(-1)	(-1)				
對弘美信賴度	(-2)	(-2)	(-2)	(-2)	(-1)	(-1)	(-1)	-1	-1	+1	+1
對霞　求愛度	(-2)	(-2)	(-2)	(-2)	(-1)	(-1)	(-1)				
對真琴求愛度	(-2)	(-2)	(-2)	(-2)	(-1)	(-1)	(-1)				
對弘美求愛度	(-2)	(-2)	(-2)	(-2)	(-1)	(-1)	(-1)	-1	-1	+1	+1
對霞　愛情度	(-2)	(-2)	(-2)	(-2)	(-1)	(-1)	(-1)				
對真琴愛情度	(-2)	(-2)	(-2)	(-2)	(-1)	(-1)	(-1)				
對弘美愛情度	(-2)	(-2)	(-2)	(-2)	(-1)	(-1)	(-1)	-1	-1	+1	+1

調教實行菜單

參數名	感覺	好意	行為	經驗	自慰	戀愛
魅力				-1		
精神壓力	+2	+1	+4	+4	+4	
疲勞	-1	-2	-2	-2	-2	
感受			+1	+2	+1	
羞恥度			+2	+1	+3	
自虐度			+2	+2	+1	
加虐度				+2	+1	
對霞　信賴度		(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	
對真琴信賴度		(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	
對弘美信賴度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	
對霞　求愛度		(+1)				
對真琴求愛度		(+1)				
對弘美求愛度		(+1)				
對霞　愛情度	(-1)	(+1)				
對真琴愛情度	(-1)	(+1)				
對弘美愛情度		(+1)				

觀察菜單

參數名	臉部	胸部	臀部	內衣	敏感地帶
魅力	+1				
精神壓力	+2	+2	+2	+3	+3
疲勞	-1	-2	-2	-2	-1
感受				+1	+1
羞恥度		+2	+1	+2	+3
自虐度					-1
加虐度					
對霞　信賴度	(+1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對真琴信賴度	(+1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對弘美信賴度	(+1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對霞　求愛度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對真琴求愛度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對弘美求愛度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對霞　愛情度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對真琴愛情度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對弘美愛情度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)

撫摸菜單

參數名	臉部	胸部	臀部	敏感地帶
魅力				
精神壓力	+1	+3	+4	+4
疲勞	+2	+3	+4	+3
感受	+2	+1	+3	+2
羞恥度		+1	+2	+2
自虐度		+1	+2	+2
加虐度				+2
對霞　信賴度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對真琴信賴度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對弘美信賴度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對霞　求愛度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對真琴求愛度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對弘美求愛度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對霞　愛情度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對真琴愛情度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對弘美愛情度	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)

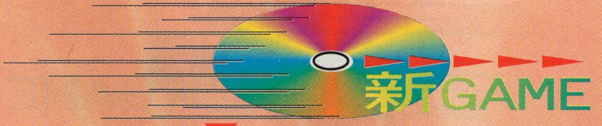
正常：理解力＝1

主菜單

參數名	談話	打	脱	解開	結束
魅力	+1				
精神壓力	-1	-2	-2	-2	+4
疲勞	-1	+2	+4	-6	-8
感受		+1	+2	-2	

道具菜單

參數名	繩索	鞭	蠟燭	按摩棒	試管	注射器	繃帶	咪	咪線	攪蛋器	胡瓜
魅力			-1								
精神壓力	-2	-2	-2	-2	-2	-2	-1	+4	-2	-4	-4
疲勞	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+6	+4	+2	+2
感受					+1	-1		+1		+1	



羞恥度		+1		+2	
自虐度		+1	+1	+1	
加虐度		+1	+1	-2	+1
對霞　信賴度	(+1)			(-1)	
對真琴信賴度	(+1)			(-1)	
對弘美信賴度	(+1)		(+2)	(-1)	
對霞　求愛度		(+1)			
對真琴求愛度		(+1)			
對弘美求愛度		(+1)	(+1)		
對霞　愛情度					
對真琴愛情度					
對弘美愛情度			(+1)		

羞恥度					-1	-1	-1	-2	-1		-1
自虐度	+1	+2	+2	+1	+2	+2	+1	+3	+1	+2	-1
加虐度				+1	+1	+1		-2	+1		-1
對霞　信賴度	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)							
對真琴信賴度	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)							
對弘美信賴度	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)						(+2)	(+2)
對霞　求愛度	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)						
對真琴求愛度	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)						
對弘美求愛度	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)
對霞　愛情度	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)						
對真琴愛情度	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)						
對弘美愛情度	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)

調教實行菜單

參數名	感覺	好意	行為	經驗	自慰	戀愛
魅力		+1		-1		+1
精神壓力	+2	-1	-1	-1	-1	-1
疲勞	-1	-1	+2	+1	+1	-1
感受			+1	+3	+1	

羞恥度			-1	+1		
自虐度			+2	+1	+2	
加虐度				+1	+1	
對霞　信賴度	(+1)					
對真琴信賴度	(+1)					
對弘美信賴度	(+1)					
對霞　求愛度	(+1)					(+2)
對真琴求愛度	(+1)					(+2)
對弘美求愛度	(+1)					(+2)
對霞　愛情度	(+1)	(+2)				
對真琴愛情度	(+1)	(+2)				
對弘美愛情度	(+1)	(+2)				

觀察菜單

參數名	臉部	胸部	臀部	內衣	敏感地帶
魅力	+1				
精神壓力	-1	-1	-1	-1	+1
疲勞	-1	-1	-1	-1	+1
感受					

羞恥度		+1	+1	-1	-1
自虐度					
加虐度					
對霞　信賴度	(+1)				
對真琴信賴度	(+1)				
對弘美信賴度	(+1)	(+1)			
對霞　求愛度	(+1)			(+1)	
對真琴求愛度	(+1)			(+1)	
對弘美求愛度	(+1)	(+1)		(+1)	
對霞　愛情度	(+1)		(+1)		(+1)
對真琴愛情度	(+1)		(+1)		(+1)
對弘美愛情度	(+1)	(+1)	(+1)		(+1)

撫摸菜單

參數名	臉部	胸部	臀部	敏感地帶
魅力				
精神壓力		-1	-1	-1
疲勞	+2	+2	+2	+2
感受				+1

羞恥度			-1	
自虐度		+1		
加虐度			-1	
對霞　信賴度	(+1)			
對真琴信賴度	(+1)			
對弘美信賴度	(+1)			
對霞　求愛度	(+1)			(+1)
對真琴求愛度	(+1)			(+1)
對弘美求愛度	(+1)			(+1)
對霞　愛情度	(+1)	(+1)		
對真琴愛情度	(+1)	(+1)		
對弘美愛情度	(+1)	(+1)		

正常：理解力＝2

主菜單

參數名	談話	打	脱	解開	結束
魅力	+1		-2		
精神壓力	+1	+1	+2	-2	
疲勞	-1	+1		-1	-3
感受		+1			

羞恥度			-1		
自虐度			+1		
加虐度			+1	+1	
對霞　信賴度	(-1)	(-1)			(-1)
對真琴信賴度	(-1)	(-1)			(-1)
對弘美信賴度	(-1)	(-1)			(-1)
對霞　求愛度	(+1)		(+1)		
對真琴求愛度	(+1)		(+1)		
對弘美求愛度	(+1)		(+1)		
對霞　愛情度	(+1)			(+1)	
對真琴愛情度	(+1)			(+1)	
對弘美愛情度	(+1)			(+1)	

道具菜單

參數名	繩索	鞭	蠟燭	按摩棒	試管	注射器	繃帶	咪	咪線	攪蛋器	胡瓜
魅力			+1								
精神壓力	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+1	+1
疲勞	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+3	+3	+1	+1
感受		+1	+1	+1	+1			+1			

羞恥度	-1		+2			-1		-2	-2		
自虐度	+1	+2	+2	+1	+1	+1	+1	+2		+1	
加虐度		+1	+1				-1	+1	+1		-1
對霞　信賴度	(-1)										
對真琴信賴度	(-1)										
對弘美信賴度	(-1)					-1	-1	-1	-1	+1	+1
對霞　求愛度				(+1)	(+1)						
對真琴求愛度				(+1)	(+1)						
對弘美求愛度				(+1)	(+1)			+1		+1	+1
對霞　愛情度		(+1)									
對真琴愛情度		(+1)									
對弘美愛情度		(+1)							+1	+1	+1

調教實行菜單

參數名	感覺	好意	行為	經驗	自慰	戀愛
魅力	+1		-1	-1	-1	
精神壓力	+1	+1	+2	+2	+2	+1
疲勞	-1	-1	+1	+1	+1	+1
感受						

羞恥度				+1		
自虐度		+1	+1	+2		
加虐度			+1			
對霞　信賴度			(-1)	(-1)	(-1)	
對真琴信賴度			(-1)	(-1)	(-1)	
對弘美信賴度			(-1)	(-1)	(-1)	
對霞　求愛度						(+1)
對真琴求愛度						(+1)
對弘美求愛度						(+1)
對霞　愛情度		(+1)				
對真琴愛情度		(+1)				
對弘美愛情度		(+1)				

觀察菜單

參數名	臉部	胸部	臀部	內衣	敏感地帶
魅力	+1				
精神壓力	+1	+1	+1	+1	+1
疲勞	-2	-2	-2	-2	-2
感受		+1			

羞恥度				-1	
自虐度			+1	+1	+1
加虐度			+1		+1
對霞　信賴度	(+1)			(-1)	
對真琴信賴度	(+1)			(-1)	
對弘美信賴度	(+1)			(-1)	
對霞　求愛度		(+1)			
對真琴求愛度		(+1)			
對弘美求愛度		(+1)			
對霞　愛情度			(+1)		
對真琴愛情度			(+1)		
對弘美愛情度			(+1)		

撫摸菜單

參數名	臉部	胸部	臀部	敏感地帶
魅力	+1			
精神壓力	+1	+1	+1	+1
疲勞	+2	+2	+2	+2
感受		+1		+1

羞恥度			-1	
自虐度		+1	+1	+1
加虐度				-1
對霞　信賴度	(+1)		(-1)	
對真琴信賴度	(+1)		(-1)	
對弘美信賴度	(+1)		(-1)	
對霞　求愛度		(+1)		
對真琴求愛度		(+1)		
對弘美求愛度		(+1)		
對霞　愛情度				
對真琴愛情度				
對弘美愛情度				



調教命令菜單

參數名	解開	撫摸	道具	觀察	脫
魅力					
精神壓力	+1	-4	-5	-4	-4
疲勞	+2	+2	+4	+2	+2
感受		+1			
羞恥度				-1	
自虐度	+1		-1		
加虐度			+2	+1	+3
對霞　信賴度	(-1)				(+1)
對真琴信賴度	(-1)				(+1)
對弘美信賴度	(-1)				(+1)
對霞　求愛度	(-1)			(+1)	(+1)
對真琴求愛度	(-1)			(+1)	(+1)
對弘美求愛度	(-1)			(+1)	(+1)
對霞　愛情度		(+1)			
對真琴愛情度		(+1)			
對弘美愛情度		(+1)			



弘美

正常：理解力＝0

主菜單

參數名	談話	打	脫	解開	結束
魅力	+1				
精神壓力	-1	+2	+2	-1	-7
疲勞	-1	+3	+3	-1	-7
感受			+1	-1	
羞恥度			-1	+1	
自虐度			+1	+2	
加虐度		+1	+1	-1	
對霞　信賴度	(+1)				
對真琴信賴度	(+1)				
對由利信賴度	(+1)				
對霞　求愛度	(+1)		(+1)		
對真琴求愛度	(+1)		(+1)		
對由利求愛度	(+1)		(+1)		
對霞　愛情度	(+1)	(+1)			
對真琴愛情度	(+1)	(+1)			
對由利愛情度	(+1)	(+1)			

道具菜單

參數名	繩索	鞭	蠟燭	按摩棒	試管	注射器	繃帶	咪	咪線	攪蛋器	胡瓜
魅力											
精神壓力	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
疲勞	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+5	+3	+3	+3
感受					+1	+1		+2		+1	+1
羞恥度	-1	-1	-1	-2			-2	-2	-2		-1
自虐度		-1	+1		+1	+1	+2	-2		-1	+1
加虐度	+1	+1	+1	+1	+1	+1		+3	+3	+1	+2
對霞　信賴度								(-3)	(-3)	(-3)	(-3)
對真琴信賴度								(-3)	(-3)	(-3)	(-3)
對由利信賴度								(-3)	(-3)	(-3)	(-3)
對霞　求愛度			(+1)	(+1)		(+1)			(+1)		
對真琴求愛度			(+1)	(+1)		(+1)			(+1)		
對由利求愛度			(+1)	(+1)		(+1)			(+1)		
對霞　愛情度	(+1)	(+1)			(+1)			(+1)			
對真琴愛情度	(+1)	(+1)			(+1)			(+1)			
對由利愛情度	(+1)	(+1)			(+1)			(+1)			

調教實行菜單

參數名	感覺	好意	行為	經驗	自慰	戀愛
魅力	+1	+1				+1
精神壓力	+3	+3	+3	+3	+3	+3
疲勞	-1	-1	+1	+1	+1	-1
感受		+1	+1	+2	+1	+1
羞恥度			-1		-2	
自虐度			+3	+2	+2	
加虐度			+1	-1		
對霞　信賴度	(+1)					
對真琴信賴度	(+1)					
對由利信賴度	(+1)					
對霞　求愛度	(+1)	(+1)				
對真琴求愛度	(+1)	(+1)				
對由利求愛度	(+1)	(+1)				
對霞　愛情度	(+1)		(+1)			(+1)
對真琴愛情度	(+1)		(+1)			(+1)
對由利愛情度	(+1)		(+1)			(+1)

觀察菜單

參數名	臉部	胸部	臀部	內衣	敏感地帶
魅力					
精神壓力	+2	+3	+3	+3	+4
疲勞	-1	-1	-1	-1	-1
感受		+1			+1
羞恥度			-1		-1
自虐度					+1
加虐度				+1	+2
對霞　信賴度	(+1)				
對真琴信賴度	(+1)				
對由利信賴度	(+1)				
對霞　求愛度	(+1)				
對真琴求愛度	(+1)				
對由利求愛度	(+1)				
對霞　愛情度	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	
對真琴愛情度	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	
對由利愛情度	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	

撫摸菜單

參數名	臉部	胸部	臀部	敏感地帶
魅力				
精神壓力	+2	+3	+3	+4
疲勞	+1	+2	+2	+3
感受		+1		+1
羞恥度			-1	-1
自虐度		-1	+1	-1
加虐度				+1
對霞　信賴度	(+1)			
對真琴信賴度	(+1)			
對由利信賴度	(+1)			
對霞　求愛度	(+1)	(+1)		(+1)
對真琴求愛度	(+1)	(+1)		(+1)
對由利求愛度	(+1)	(+1)		(+1)
對霞　愛情度	(+1)		(+1)	(+1)
對真琴愛情度	(+1)		(+1)	(+1)
對由利愛情度	(+1)		(+1)	(+1)

正常：理解力＝1

主菜單

參數名	談話	打	脫	解開	結束
魅力	+1				
精神壓力	-2	+2	+4	-3	-3
疲勞	-1	+3	+4	-2	-2
感受				-1	
羞恥度			-1	+3	
自虐度			-2	+2	
加虐度		+1			
對霞　信賴度	(+1)	(-1)			
對真琴信賴度	(+1)	(-1)			
對由利信賴度	(+1)	(-1)			
對霞　求愛度	(+1)				
對真琴求愛度	(+1)				
對由利求愛度	(+1)				
對霞　愛情度	(+1)				
對真琴愛情度	(+1)				
對由利愛情度	(+1)				

道具菜單

參數名	繩索	鞭	蠟燭	按摩棒	試管	注射器	繃帶	咪	咪線	攪蛋器	胡瓜
魅力											
精神壓力	+4	+4	+4	+4	+2	+2	+2	+4	+3	+3	+3
疲勞	+3	+3	+3	+3	+4	+4	+4	+6	+4	+4	+4
感受	+2	+1	+4	+1				+2		+1	
羞恥度	-1	-1	+1	-1	-1				-2		-1
自虐度				-2	+2	-1		-1		-1	
加虐度	+2	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+1	+1	+2
對霞　信賴度	(-1)				(-1)			(-1)			
對真琴信賴度	(-1)				(-1)			(-1)			
對由利信賴度	(-1)				(-1)			(-1)			
對霞　求愛度	(+1)	(-1)	(+1)	(-1)	(+1)	(-1)	(+1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對真琴求愛度	(+1)	(-1)	(+1)	(-1)	(+1)	(-1)	(+1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對由利求愛度	(+1)	(-1)	(+1)	(-1)	(+1)	(-1)	(+1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對霞　愛情度	(-1)	(+1)	(+1)	(-1)	(+1)	(+1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對真琴愛情度	(-1)	(+1)	(+1)	(-1)	(+1)	(+1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)
對由利愛情度	(-1)	(+1)	(+1)	(-1)	(+1)	(+1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)

調教實行菜單

參數名	感覺	好意	行為	經驗	自慰	戀愛
魅力						
精神壓力	+2	+2	+3	+3	+3	+2
疲勞	-2	-2	+2		+2	-2
感受		+2			+1	
羞恥度			-1		-2	+1
自虐度			+3		+3	+1
加虐度			+1		+2	
對霞　信賴度	(+1)					(+1)
對真琴信賴度	(+1)					(+1)
對由利信賴度	(+1)					(+1)
對霞　求愛度	(+1)	(+1)			(-1)	(+1)
對真琴求愛度	(+1)	(+1)			(-1)	(+1)
對由利求愛度	(+1)	(+1)			(-1)	(+1)
對霞　愛情度	(+1)		(+1)		(-1)	
對真琴愛情度	(+1)		(+1)		(-1)	
對由利愛情度	(+1)		(+1)		(-1)	

觀察菜單

參數名	臉部	胸部	臀部	內衣	敏感地帶
魅力	+1				
精神壓力	+2	+2	+2	+2	+2
疲勞	-1	-1	-1	-1	-1
感受					+1
羞恥度					
自虐度			-1	-1	-1
加虐度		+1		+1	
對霞　信賴度	(+1)				
對真琴信賴度	(+1)				
對由利信賴度	(+1)				
對霞　求愛度	(+1)		(+1)	(-1)	
對真琴求愛度	(+1)		(+1)	(-1)	
對由利求愛度	(+1)		(+1)	(-1)	
對霞　愛情度	(+1)	(+1)			(-1)
對真琴愛情度	(+1)	(+1)			(-1)
對由利愛情度	(+1)	(+1)			(-1)

撫摸菜單

參數名	臉部	胸部	臀部	敏感地帶
魅力				
精神壓力	+2	+3	+3	+4
疲勞	+3	+4	+4	+5
感受				
羞恥度		+1		
自虐度			+1	-1
加虐度				+2
對霞　信賴度	(+1)			
對真琴信賴度	(+1)			
對由利信賴度	(+1)			
對霞　求愛度	(+1)	(+1)		
對真琴求愛度	(+1)	(+1)		
對由利求愛度	(+1)	(+1)		
對霞　愛情度	(+1)		(+1)	
對真琴愛情度	(+1)		(+1)	
對由利愛情度	(+1)		(+1)	

正常：理解力＝2

主菜單

參數名	談話	打	脫	解開	結束
魅力	+1				
精神壓力	-4	-2	-5	+5	+7
疲勞	-1	+1	+3	+1	-2
感受					
羞恥度					+1
自虐度			-1	+1	+1
加虐度		+1	+2	+2	-2
對霞　信賴度	(+1)		(+1)		
對真琴信賴度	(+1)		(+1)		
對由利信賴度	(+1)		(+1)		
對霞　求愛度	(+1)	(-1)	(+1)	(+1)	
對真琴求愛度	(+1)	(-1)	(+1)	(+1)	
對由利求愛度	(+1)	(-1)	(+1)	(+1)	
對霞　愛情度	(+1)	(+1)	(+1)	(-1)	
對真琴愛情度	(+1)	(+1)	(+1)	(-1)	
對由利愛情度	(+1)	(+1)	(+1)	(-1)	

道具菜單

參數名	繩索	鞭	蠟燭	按摩棒	試管	注射器	繃帶	咪	咪線	攪蛋器	胡瓜
魅力				-3							
精神壓力	-2	-2	-2	-1	-1	-1	-1	-5	-2	-2	-2
疲勞	+2	+3	+3	+4	+2	+2	+2	+4	+2	+3	+3
感受	-1			+2	+1		-1	+2	+1		-1
羞恥度			-1	+1		-1		-2	-1	+1	
自虐度		-1		+2	+1	-2	+1	-2	+2	-1	
加虐度	+1	+1	+1	+2	+2	+1	+1	+3	+3		+1
對霞　信賴度	(-1)			(-2)	(+1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	(+1)	(+1)
對真琴信賴度	(-1)			(-2)	(+1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	(+1)	(+1)
對由利信賴度	(-1)			(-2)	(+1)	(-1)	(-1)	(-1)	(-1)	(+1)	(+1)
對霞　求愛度	(+1)	(-1)	(+1)	(+1)	(+1)	(-1)	(+1)	(+1)	(-1)	(-1)	(+1)
對真琴求愛度	(+1)	(-1)	(+1)	(+1)	(+1)	(-1)	(+1)	(+1)	(-1)	(-1)	(+1)
對由利求愛度	(+1)	(-1)	(+1)	(+1)	(+1)	(-1)	(+1)	(+1)	(-1)	(-1)	(+1)
對霞　愛情度		(+1)	(-1)	(+1)	(+1)	(+1)	(-1)	(+1)	(-1)	(+1)	(-1)
對真琴愛情度		(+1)	(-1)	(+1)	(+1)	(+1)	(-1)	(+1)	(-1)	(+1)	(-1)
對由利愛情度		(+1)	(-1)	(+1)	(+1)	(+1)	(-1)	(+1)	(-1)	(+1)	(-1)

調教實行菜單

參數名	感覺	好意	行為	經驗	自慰	戀愛
魅力	+1	+1		-3		
精神壓力	-2	-2	-3	+2	-3	-2
疲勞	-1	-1	+2		+2	-2
感受			+1		+1	
羞恥度			+3	-1		
自虐度		+1	+1	+4	+4	+1
加虐度				+1	+1	+1
對霞　信賴度	(+1)		(+1)			(+1)
對真琴信賴度	(+1)		(+1)			(+1)
對由利信賴度	(+1)		(+1)			(+1)
對霞　求愛度	(+1)	(+1)		(-1)		
對真琴求愛度	(+1)	(+1)		(-1)		
對由利求愛度	(+1)	(+1)		(-1)		
對霞　愛情度	(+1)				(-1)	
對真琴愛情度	(+1)				(-1)	
對由利愛情度	(+1)				(-1)	

觀察菜單

參數名	臉部	胸部	臀部	內衣	敏感地帶
魅力	+1				-1
精神壓力	+2	+2	+2	+2	+2
疲勞	-3	-3	-3	-4	-4
感受			+1		+1
羞恥度		-1			+1
自虐度				-1	-1
加虐度		+1	+1	+1	+2
對霞　信賴度	(+1)		(-1)		
對真琴信賴度	(+1)		(-1)		
對由利信賴度	(+1)		(-1)		
對霞　求愛度	(+1)	(+1)			(+1)
對真琴求愛度	(+1)	(+1)			(+1)
對由利求愛度	(+1)	(+1)			(+1)
對霞　愛情度	(+1)			(-1)	(+1)
對真琴愛情度	(+1)			(-1)	(+1)
對由利愛情度	(+1)			(-1)	(+1)

撫摸菜單

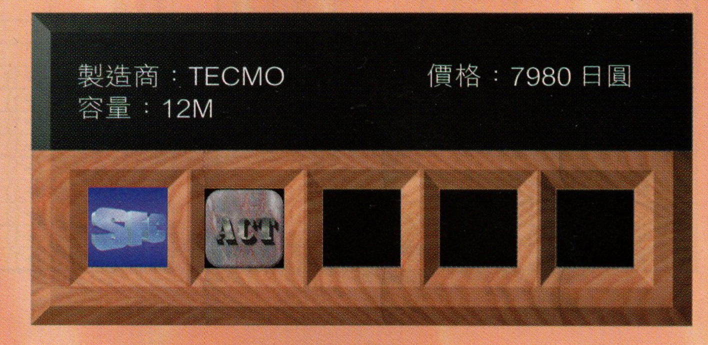
參數名	臉部	胸部	臀部	敏感地帶
魅力	-1			
精神壓力	+1	-1	-1	-1
疲勞	+1	+1	+1	+1
感受				+1
羞恥度		+1		-1
自虐度		+1	-1	-2
加虐度			+1	+2
對霞　信賴度	(+1)			
對真琴信賴度	(+1)			
對由利信賴度	(+1)			
對霞　求愛度		(+1)		
對真琴求愛度		(+1)		
對由利求愛度		(+1)		
對霞　愛情度			(+1)	
對真琴愛情度			(+1)	
對由利愛情度			(+1)	







忍者龍劍傳 巴



在任天堂的「紅白機」年代，不少的勁作已打穩了基礎，就有如現是的「FF」，「DQ」便是很好的例子，然而，以動作遊戲而言，「忍者龍劍傳」便可以譽為「經典」的動作遊戲。

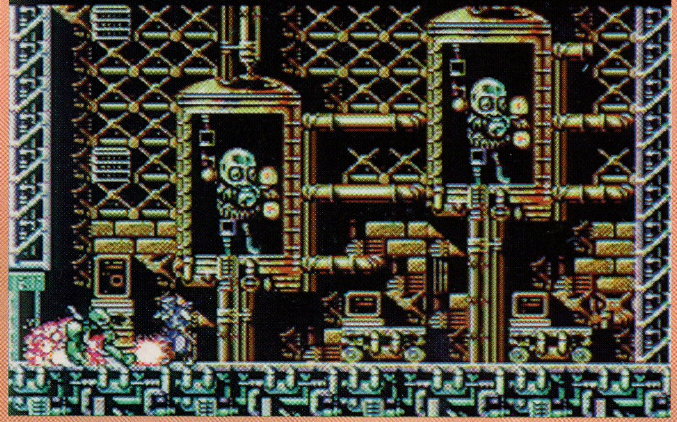
「忍者龍劍傳 巴」共由3個遊戲組成，分別是『忍者龍劍傳』、『忍者龍劍傳2—暗黑邪神劍—』及『忍者龍劍傳3—黃泉之方舟—』。

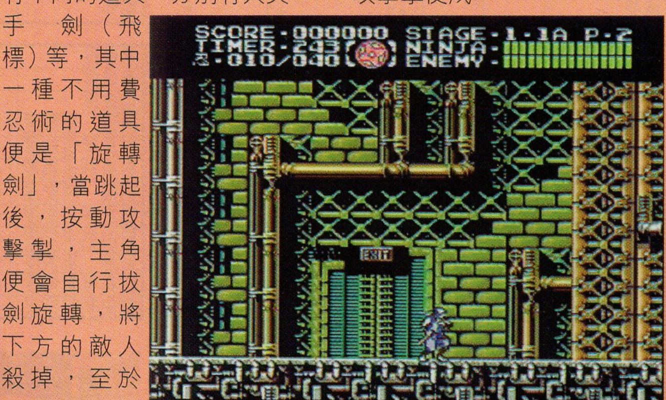


遊戲方法：

基本上的遊戲方式十分簡單，是典型的橫向動作遊戲，首先，玩家要在3集故事中選出其一，再進入遊戲之中。

在遊戲之中，玩家最基本的武器是忍者劍，然而，此忍者劍亦可以稱得上是最厲害的武器，因為用劍是不會扣除任何能量或忍術值，反而，在一路上所拾得的道具，差不多也須要利用忍術。忍術力的來源便是路上那些「燈」之中的「忍」字型道具，同時，燈之中亦藏有不同的道具，分別有火炎、手劍（飛標）等，其中一種不用費忍術的道具便是「旋轉劍」，當跳起後，按動攻擊掣，主角便會自行拔劍旋轉，將下方的敵人殺掉，至於其餘的道具，則要利用忍術，方法是向上推動十字掣，再按攻擊掣便成。

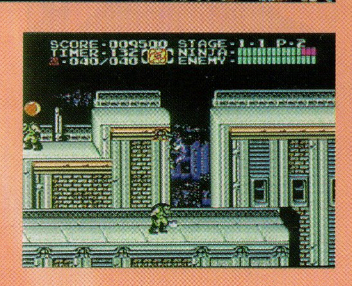




遊戲要訣：

很簡單的一個字「殺」！見到可以攻擊（斬）的東西便不要放過，而且，要留心那些道具，不要亂吃，可能是圖像比較差，道具要識別是有少許許問題，敬請留意。

此外，跳躍方面是要百份之百的準確的跳躍可以保障自己的安全，而且亦可以取得一些珍貴的道具，真是一舉兩得。





故事簡介：

忍者龍劍傳

1988年推出的『忍者龍劍傳』，故事講述當時的腐敗世界之中，有一個極龐大的神秘邪惡組織，為了伸張正義以及救回自己心愛的人，龍(主角)便踏上征途，利用他的一身強橫的忍術，將敵人打倒。

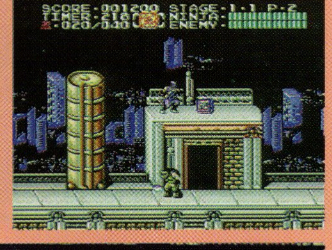


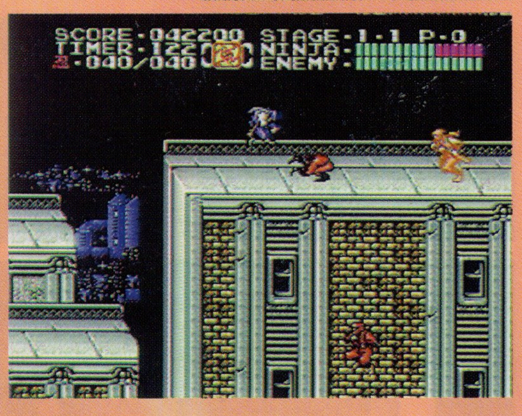




忍者龍劍傳 2 —暗黑之邪神劍—

故事承襲了第1作的主線，在先作發生後的1年……自從鏟除了邪惡組織之後，世界有了一段短時間的和平，但是新的敵人又再一次的出現，使世界再次陷入危機之中，「龍」——一個正義的忍者，很自然地便成為了惡黨攻擊的目標，因此，龍再次從休憩中走出來，再次為和平而戰！





忍者龍劍傳 3 —黃泉之方舟—

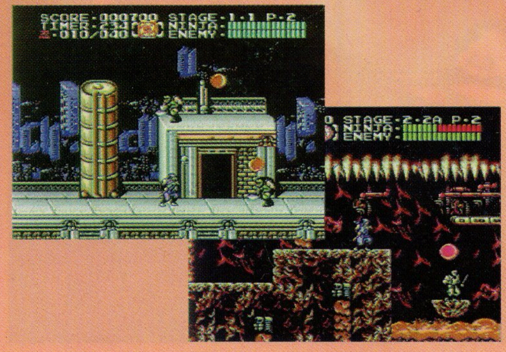
在4年前推出的『忍者龍劍傳3』，故事方面其實與前兩作沒有太大的出入，同樣是因為邪惡來襲，所以便要龍再一次站出來伸張正義，不過，在第3集中，龍已不再是什麼英雄，反而，他變成了通輯犯，這樣，龍除了要維持正義，更要為自己洗脫污名。

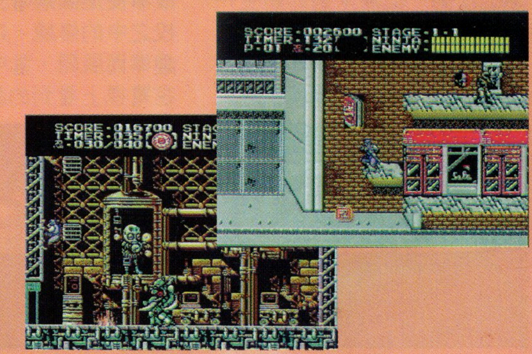




總結：

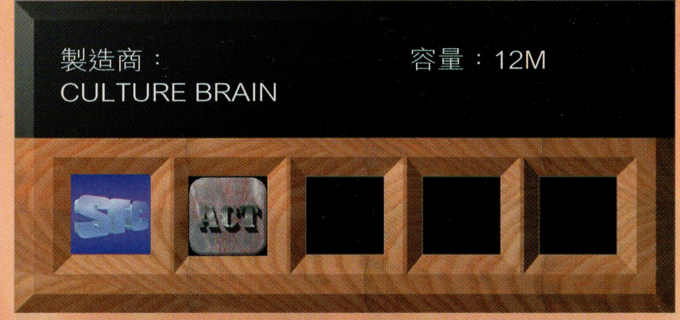
『忍者龍劍傳 巴』的確是一隻GAME迷的恩物，一面可以重溫以前的經典作品，二來可以測試一下自己對動作遊戲基本操作能力，又是一舉兩得，不過，大家終歸也要忍受一下那種比較低質素的畫面。







忍者亂太郎



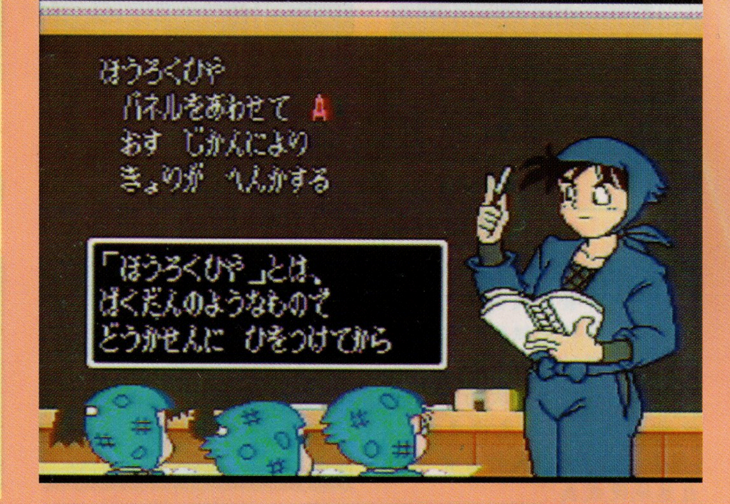
前言：

在日本源遠流長的歷史之中，忍者擔當着一個很重要的地位，而且他們被重重的神秘所包圍着，旁人根本無觸模。「忍者亂太郎」可以確是一部將「忍者」完全公開及有趣化的作品。

在剛剛完結的TV版「新忍者亂太郎」中，大家亦已欣賞過主角亂太郎、小丸及新丁的趣怪行為及遭遇，感覺如何呢？很有趣吧！令你們捧腹大笑嗎？這些一切，將會在SFC版的同名遊戲之中一一重現。







STORY

這天，亂太郎的父母將他送到出名的忍術學校中接反受忍術修練，希望亂太郎他日成材，光宗耀祖。然而，前往忍術學校的路途並非毫無障礙，必須越過高山，游過激流，千山萬水方可到達。

來到忍術學校門前的亂太郎，遇上了另一位剛來到的新生──新丁，只見他拉着一隻牛，那副有趣的面孔使亂太郎感到很有親切感，當二人準備辦理入學手續之際，又有一名新生來到，他便是小丸，他身懷巨款，好像是名富家子弟呢！

亂太郎、新丁、小丸一同來到，又被派到同一班，自此，三人便成為好朋友，不論三人到哪，也形影不離。

故事便是圍繞着三人在忍術學校之中的修練，以及所遇上的趣事而展開，當中不不乏大家在電視上看到的劇情呢！









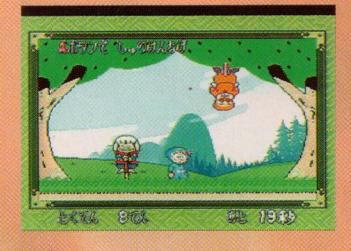


1995．NHK．尼子騷兵衛．總合VISION．學研社

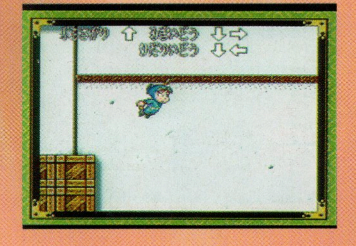
HOW TO PLAY

基本的遊戲方法十分簡單，便是大家在三人之中選出一名（亂太郎、新丁或小丸）來操縱，而且，要在老師的指導下完成不同的修練，當然，和其他遊戲一樣，如能完成修練的話才算「合格」，否則便當作「不合格」要再次嘗試。

雖然作品之中全是日文，但不少修練大家不用看文字也會知道要做什麼，所以不用太擔心，而且，基本上的初期的修練並不太複雜，只是一些跳跳跑跑的功夫，沒有多大難度。







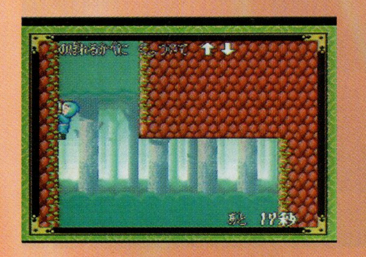










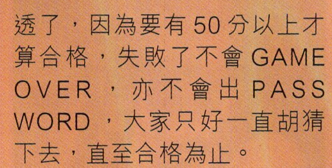




WHAT TO PLAY

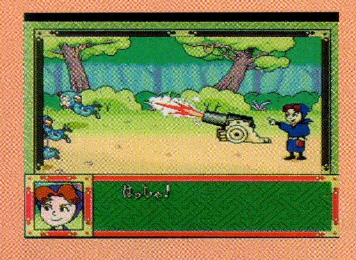
在遊戲之中，大家能玩（只能玩）的便是各種不同的修行，種類煩多，由最基本的手劍（飛標），以至隱身術，也會一一包括在內，不過，大家不要被少許的成功而衝昏頭腦，因為時間越久，所面對的修練便日益艱辛，相信最難應付的應該會是文字題，因為大家如果對本故事不熟悉，又或者不懂日文，那便糟透了，因為要有50分以上才算合格，失敗了不會GAME OVER，亦不會出PASS WORD，大家只好一直胡猜下去，直至合格為止。

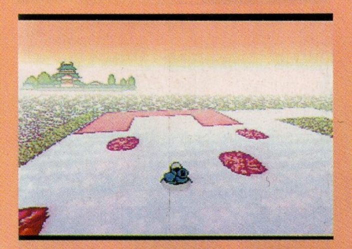
在云云的修練之中，亦有着不少的戰而鬥場面，如灼對着各級老師便是其中之一，大家不要以為很輕易可以取勝，非也，動動腦筋，問題一定能迎刃而解。

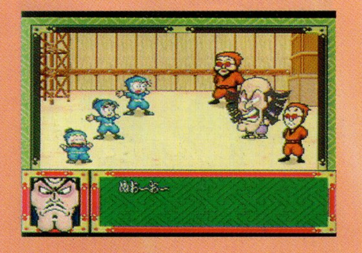












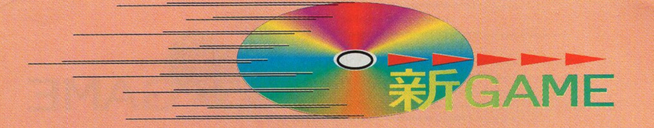


FURTHER INFORMATIONS

※首先是PAD的設定，大家切記不要將之更改，否則DASH方面將會出現很大的問題，因為不加更改，大家按緊方向鍵便會自動DASH，但若改了，便要迅按十字掣再按DASH掣。

※在戰鬥畫面之中，有一種指令叫「相談」，不要輕視這指令，因為如果不用此指令，是絕對不能勝利的，而且，切記一句説話：「不要認為逃走是一種羞恥的行為，有時候，逃走會為你帶來勝利。」

※記得抄PASSWORD，因為很久才會有PASSWORD出（GAME OVER除外），所以PASSWORD就是END GAME的關鍵，不容有失，請小心！



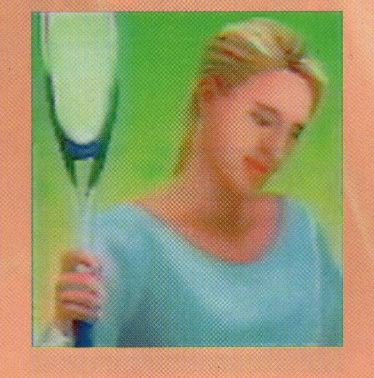
GROUND STROKE

文：赤目黑龍









網球———直以來也被視為一種較為高尚的玩意，但時至今天，這項運動已漸漸被普及化，而且廣受大眾的歡迎。此番PLAT STATION推出的「GROUND STROKE」更可以說是VIRTUAL網球的第1隻。



遊戲模式

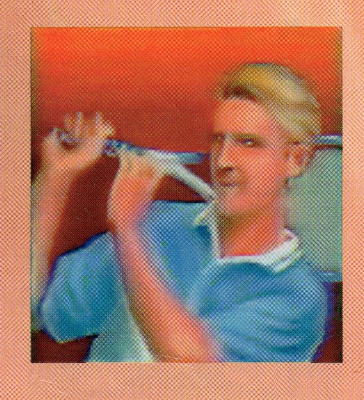




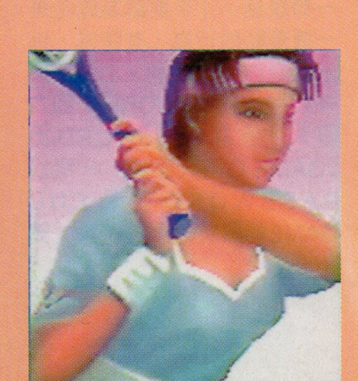
與一般的網球遊戲一樣。遊戲分單打及雙打模式，SINGLE可以選擇1P對COM式1P對2P，DOUBLE只可容納兩立玩者，即是說只有1P+2P對COM+COM又或者是P1+COM對P2-COM。

此遊戲最大的特色便是其「獨特」的視點，首先，基本的視點有7種，分別是「PLAYER VIEW」、「FIX VIEW」、「PLAYER 1追尾VIEW」、「PLAYER 1球的追尾VIEW」、「PLAYER 2的追尾VIEW」、「PLAYER 2球的尾VIEW」以及「PLAYER回轉VIEW」。

除了以上7種之外，只要大家按著R2,再移動十字掣，便可以任意將縱軸及橫軸轉動，使球場傾斜，甚至反轉，如再加上△及X鍵，更可以「ZOOM近」和「ZOOM遠」，真是非常有趣，大家可以隨意的說，只要一按CHANGE VIEW的R1C鍵便會一切還原。





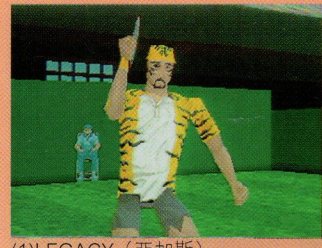
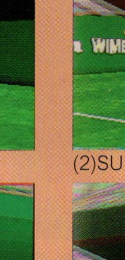






遊戲人物

在「GROUND STROKE」中的8位人物，其外型及名字也是改自現時世界排名優異的球手，他們共分為4男4女，分別是

(1)LEGACY（亞加斯）



(2)SUNRISE（森柏斯）



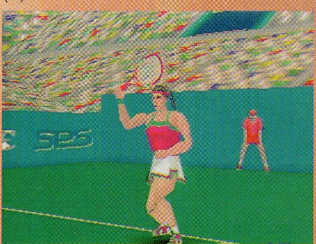
(3)EDWARS



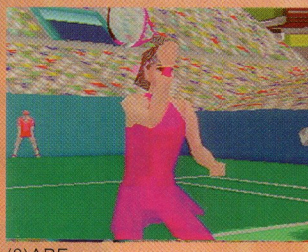
(4)LEE（張德培）

(5)URIEFIS（嘉芙）

(6)SAUTOS（山翠施）



(7)CAPPUCCINS（莎巴天妮）



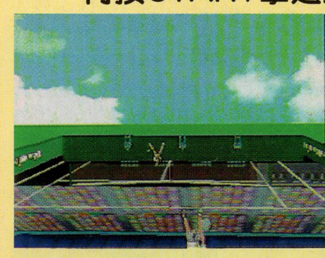
(8)ABE

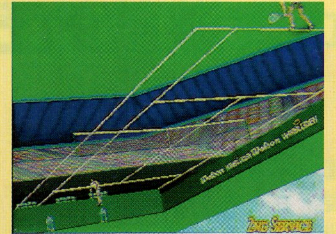
註：（）內的名字是估計之真實球員名字。

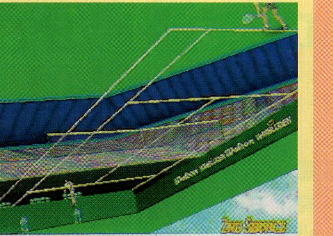
SYSTEM

由於這是可以容納二人玩的遊戲，應説是對戰型才對，所以，將1P及2P的視窗分開是很正常的，而分開的方法亦有兩種，分別是直排和橫排，而且在分隔後，兩人仍可選擇自己喜愛的視點，選擇方法如下：

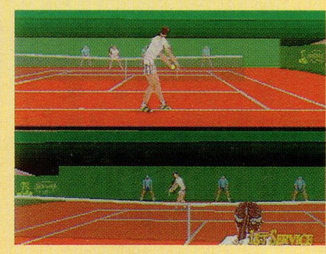
先按SELECT擊
再按START擊選擇如何分隔





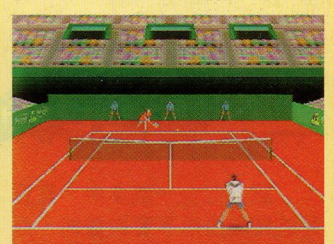


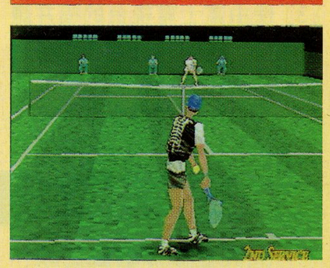


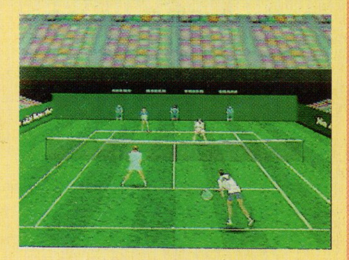


場地

一如以往其他同類遊戲，場地方面共分為硬地、草地及泥地三種，不過，以玩後的感覺而言，三種地質的分別實在沒有太大分別，所以大家不用太擔心。







遊戲速成法

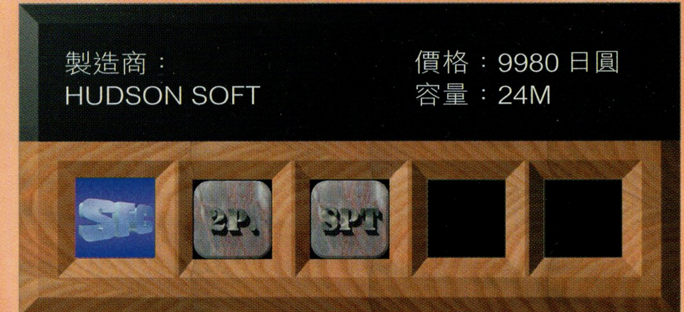
如大家想玩得開心點的話，以下的段落真的不能錯過！

＊在玩的時候，大家一定要將以前所有的網球打方法全部消除，因為遊戲中的人行動速度太慢，所以，一切動作偕要提早完成，方可追得上敵人。

＊不要讓球太貼身，最好的位置是將身體離球，這樣做玩者才可以打中來球；此外，發球的時間性亦是很重要的，最理想的便是在球拋到最高點時擊球，那麼便一定不會只有FAULT BALL出現。



SUPER POWER LEAGUE 3
會講嘢嘅棒球 GAME



在日本，雖然「J-IEAGUE」的受歡迎程度已超越了棒球聯賽，但始終棒球愛好者也佔了一定的數量，故在出 GAME 季節通常有事無事也有棒球遊戲推出，而「SUPER POWER LEAGUE」亦於此時推出其第三版本。

按鈕配置

攻擊時	防守時
A——擊球（重）	A——投球
B——擊球（輕）	B——投手突襲上壘者
X——碰球	方向桿——球員活動（被擊中後）
L——偷壘（進壘）	方向桿＋B/X——投手活動（被擊中後）
R——偷壘（回壘）	方向桿＋A——壘手接球後投壘（被擊中後）

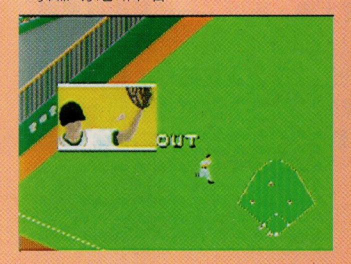
著名旁述員座陣

記得在上一版本中，實況旁述員是由松下賢次當的，而「3」便由富士電視台的福井謙二負責。至於福井便是現時日本數一數二的棒球比賽旁述員，相信各愛好者必定滿意。



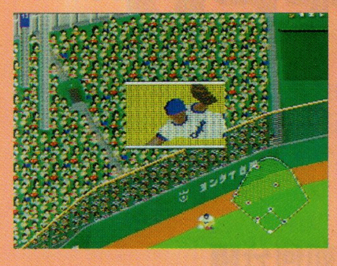
充滿臨場感的畫面

與其他棒球遊戲比較，「3」的人物明顯巨大化起來，遊戲中玩者可清楚地看到投手及擊球手的動作，而球路亦明顯細緻了。此外在上壘或接殺等情形出現時，除球證會叫出結果外，畫面亦會出現一小畫面，播出球員的表情，令玩者的臨場感倍增。



實名與原作隊

體育遊戲以實名作號召差不多已是現今指定動作。而「3」中更令玩者著迷的便是可在設定（EDIT）中替巨人隊更改球員，甚至設定新人物加入，似乎加入巨人隊作戰已不是只能於夢中實現的事。此外遊戲中玩者更可設定出一隊全新隊伍，而且在球員出場時大會更會正確地叫出該球員的名字，真實感可說十足。





遊戲的五種模式

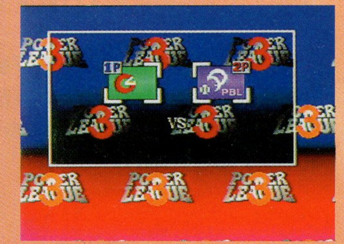
OPEN

玩者可選擇與人或電腦對戰的公開賽。遊戲以一場完結，在正式攻略前玩者不妨以此作練習，以增強自己的實力。



PENNANT

即聯賽，玩者可選擇 10、30、70 及 130 場比賽作終結。遊戲中玩者以在聯賽勝出、成為全日本冠軍作目標，由於場數甚多，故當然可以記憶續版，不用以鐵人心態一次攻克數十場比賽（有心送死者例外）。



ALL STAR

基本上與公開賽一樣，以一場比賽完結，可與電腦或人對戰。至於模式中各球隊已分為東、西隊，玩者可以各強豪作更高次元的比賽。

RACE

此模式基本上分為本壘打比賽及守備比賽。玩者可在模型中定下目標，如打出十個本壘打，並以達地目作目地，基本上可設是練習模式的變種。



RACE 模式共有兩項

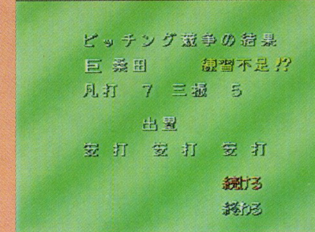


RACE 模式的守備比賽

RACE 模式的本壘打比賽

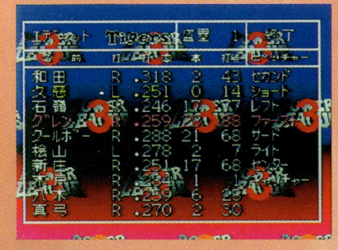


比賽後會有總結



遊戲的靈魂——EDIT

在選擇畫面中玩者可看到EDIT此項。而在此模式中玩者可分別調配每隊人物的位置，替各球隊球員改名、改變能力甚至加入新球員。此外更可編出一隊完全自創的隊伍，而玩者更可選擇隊伍的名字，而隊旗、隊徽、主場及球衣更完全由玩者編配，至於在人物出場時的名字叫聲亦可設定，可說是棒球遊戲的經典技術！


可重新設定原有球隊

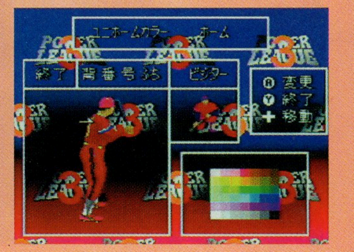

隊旗、隊徽、主場均可設定

EDIT 可設定多項單元



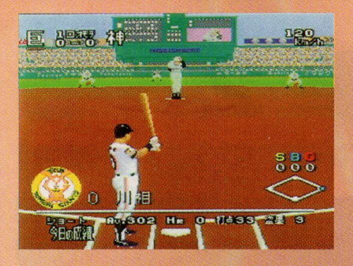
可設定自己球隊


球衣顏色也可設定



WATCH

純粹觀戰模式，可選出兩隊並由電腦互相殘殺，玩者可從中觀摩到不少戰術，以在正式賽作中使用。

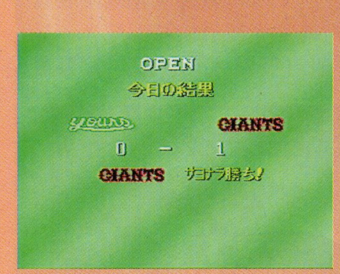




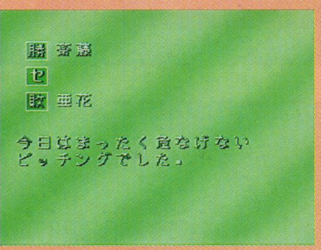
賽後報告

在遊戲後，不論玩者是勝是負，比賽後也會有一「富士職業棒球情報」的新聞情報出現，情報中比賽成績及得分球員名字的資料均會出現，而且如有本壘打更有重播畫面。

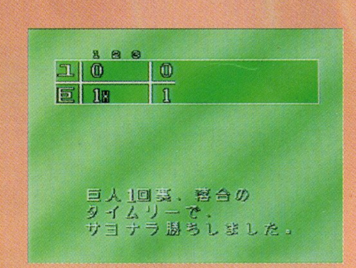




賽後會有成績報告



亦會公布得分球員名單



如有本壘打更會重播



可設定新人物加入球團





無責任新 GAME 評壇 指定動作

鐵拳 2

機種：街機
製造商：NAMCO
遊戲性質：FIG

無責任編輯：米奇

最初看到《鐵拳2》推出的報導，發覺沒有多大的改變，多少有點失望，因為當年《VR FIGHTER》由1轉2的時候，給人耳目一新的感覺，玩《鐵拳2》就少了這份雀躍感。到這遊戲出街的時候，看到畫面美化了，人物動作變得連貫，背景也花了點心思，才稍為安慰，起碼大家也不再是沙煲拳頭了。

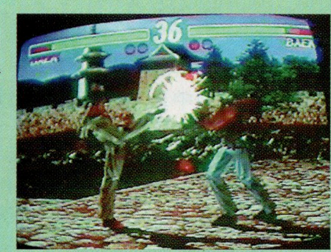
最欣賞的地方是角色可以橫移的功能，畢竟用了3D但卻不能全面利用是令人覺得很古怪的。米奇覺得奇怪的是在香港《鐵拳2》好像不太受歡迎，可能是太難玩的關係吧，一般都是打到第三個對手就會發覺對方突然大發神威，尤其是JACK-2，威力實在大得有點過分。如果要再改善的話，我想製作者實在應該以《VR FIGHTER》為模範，改善人物的動作，令他們不再那麼機械化。



評分：7分

無責任編輯：ARES

曾幾何時，此版的《鐵拳》我都算OK，總算有信心同人交手，不過街機就麻煩，因為街機機殼始終靈敏度低，指令輸入不是次次全中，最大鑊是不時有「怪掣」出現，如左右腳倒轉，甚至出現不能想像的大混亂，在搵掣的同時已要再入錢。同樣地《鐵拳2》的推出便令筆者立刻期待PS版的面世，不過為求頂癮，當然先會幫趁機鋪。奇怪地發覺到港的《鐵拳2》竟全部也沒有了新人物風間準，取而代之的是資料零的新人物「BEAR」，希望本文出街之日我們已從有關方面得悉真相。而在測試後，畫面效果及人物造型的確進步不少，各人物攻擊節奏亦提高了，當中尤以JACK更見利害。至於新系統如不同方法起身則令遊戲的變化更大，令玩家興趣大增。

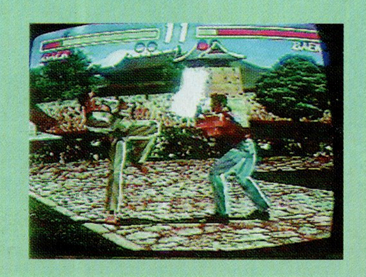


評分：8分

無責作編輯：赤目黑龍

呵！哈！啪！！ROUND 1........YOU LOSE...... 想不到《鐵拳》如此厲害，《鐵拳2》更加是「慘絕人倫」。所指的是玩者們，這次《鐵拳2》的TEXTURE做得比上一次更加出色，人物的肌肉感更真實，而各人物的攻擊亦比前作凌厲得多。動作方面，更加是比《鐵拳》好上不知多少倍，還記得以前出完大技之後老是要呆一呆，而現在則是一招緊接一招，毫無冷場，不過，連續不斷的攻擊實在使人透不過氣哩！！

評分：8分



無責任 DESIGNER+ 謎之編輯安東尼梁：

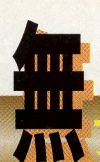
某日，我聽到ARES講，話《鐵拳2》出面已經有得玩，我第二日就飛身落街試一試！果然不負所望，此遊戲之畫面及系統均改進了不少；而新加進的系統例如側滾起身、AUTO GUARD等，都令遊戲的「屈」度減低；因為我於《鐵拳》中常敗於CPU的「屈」功下，但我玩竟然可以於《鐵拳2》中打得過四個人……

但是細看下，發覺在各大機鋪中，都看不見《鐵拳2》中的一個新女角——風間準，換來的，卻是一個從來未在任何雜誌上介紹過的跆拳高手——BEAK。正有少許失望之際，就試用一下這新人物吧；一試之下，發覺此人都十分好用，尤其他的「空中三段踢」更是冇得彈！

順帶一提，我發覺我對《VF》及《VF2》系統的了解及技術，是完全不能用在《鐵拳》及《鐵拳2》裏的……



評分：7分





無責任新 GAME 評壇 指定動作

STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM

機種：PLAY STATION／SATURN
製造商：CAPCOM
價格：5800 日圓
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM

無責任編輯：米奇

次世代機種的遊戲有一個普遍現象，就是常會發生同時在多個機種上推出的現象，《街霸真人版》便是一例。本以為兩個版本沒有分別，但看過出街版本之後就發覺有點不一樣——除了畫面設計略有不同之外，米奇覺得PS版播映動畫較為流暢，而 SATURN 就勝在操作性好。

對於《街霸真人版》遊戲，最初覺得街機版十分差勁，動作死硬，幸好這些都在家用機版本中得到改善，不過真人上演始終是真人上演，動作不夠傳統版本流暢是必然的，人物造形實在不敢恭維，尤以青狼為最。遊戲形式方面，劇情模式頗有趣，令你有欣賞另一個故事的感覺。不過，SAWADA 先生那招以切腹來傷人的招式實在有點匪夷所思。

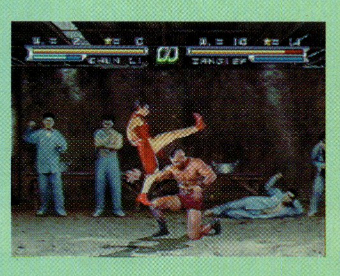
評分：7 分



無責任編輯：赤目黑龍

打！打！打！打不完！格鬥遊戲的境界真是沒有止境。細至「GB」，大至街機，《街霸》也成功的得到一定性的勝利，不過，真人版的《街霸》真是令人望而卻步，最令人反感的莫過乎那些「有色」人物了，「色彩鮮艷」可以說是最敗筆之處！不過，話說回頭，當年的《MORNAL COMBAT》又何嘗不是這樣呢？最終也得到一定的支持，最主要是遊戲本身做得好，而《真人版街霸》的製作水平就如當年的《MC》一樣。平心而論，那些「超必」的確做得不錯，但始終不能令黑龍提起興趣去打。

評分：5 分



無責任編輯：J.J

當初這個遊戲在街機上推出時，在下是笑着來玩的——人物的動作生硬，動作分格上又偷工減料，背景簡單，一些簡單得很的方程式已足夠對付敵人，特別是軍佬勝利時姿勢……但今次移植成 PS 及 SS 版後又不是想像中那麼差，很多地方都會發現曾經改良過，最少軍佬變得較有威勢（？）了，操作系統亦較像以往的《街霸》系列，但在下始終覺得想以真人做出《街霸》的招式是勉強了少許，就以春麗為例，她的倒旋風腳及天昇腳由真人施展便總是給人一種「怪」的感覺，或許這是因為大家都會拿它來與其他《街霸》作品作比較吧。

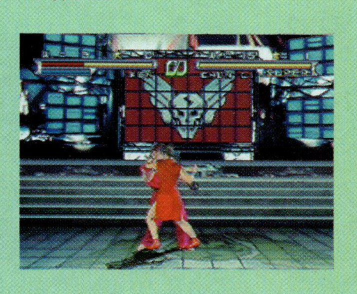
評分：6 分



無責任編輯：ARES

《真人版街霸》街機推出時，在好奇心的驅使下在失去戰意及作戰能力下終宣布放棄，同樣地，真人版《街霸》電影也不敢入場觀看。「幸運地」最近 PS 推出了其真人版遊戲，終於也要正式與真人版交手……結果，人物動作實在太硬，以視覺感受來說實在有點被虐待的滋味。不過比較之下，家庭用版本比街機的可玩性似乎更高，起碼必殺技的強化補足了新鮮感，而且「電影模式」的確令遊戲擁有較完整的感覺，不像一般格鬥遊戲只充滿無意義的戰鬥，系統方面也尚可接受，不過我仍然無法接受人物的造型……

評分：4 分





無責任新 GAME 評壇 自選動作

GROUND STROKE

機種：PLAY STATION
製造商：SPS
遊戲性質：SPT
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM
© SPS

無責任編輯：米奇

如果你想知道盲目立體化的後果的話，《GROUND STROKE》絕對是個好例子。3D遊戲要求主機有非常快速的3D物件處理能力，這包括物件位置的運算和最花時間的RENDER運算。不過，無可否認，以現時次世代機種的能力來說，要做到完美實在還相距甚遠，於是，現時的3D遊戲只有減少多邊形的數量來加快速度，可是，減少了多邊形卻同時減少了物件在觀看時的質量，加上只在2D熒幕上顯示，所以便難以讓人一下子分辨出物件的實際距離，這個遊戲中的網球正是犯上了這毛病，加上地面上的影子不太顯眼，玩者更難以作出反應了。另外，遊戲中的人物被設定成跟「真人」一樣，慢條斯理，反應遲緩，也令人玩到氣憤。BALL VIEW、EYE VIEW和旋轉VIEW這些觀察角度也是無聊之舉。

評分：5分



無責任編輯：赤目黑龍

發球……上網……扣煞……！！嘩！追波……失誤……失分……嗚……究竟哪個才是現實呢！？黑龍可謂打遍天下無敵手，對網球遊為有自信的我也終嘗到兵敗的滋味，首先是那「偉大」的視點，尤以那傳統中的「人眼VIEW」，那個球就好像炮彈一般的向自己射來，此外，對方的速度太快(其實是自己行走速度過慢)，亦是落敗的原因，不過，黑龍始終是一個皇者，我一定可以將「她」征服的！！(或許已經征服了也不定。)

評分：9分



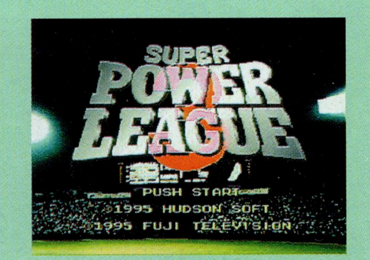
SUPER POWER LEAGUE 3

機種：超級任天堂
製造商：HUDSON
遊戲性質：SPT
價格：9980 日圓
容量：24M
© 1995 HUDSON SOFT © 1995 FUJI TELEVISION

無責任編輯：J.J

雖然棒球在香港不太流行，但自己有空時亦常會買些棒球遊戲回來玩，這個最近推出的《SPL3》便是其中之一。以正常比例出現的球員給人較像真的感覺，而且球員的尺碼也是少見的巨大。現場直播的效果不錯，或許是因為這遊戲是有和電視台合作開發的吧。自行設計隊伍雖然不是新玩意，但可自行設定出場時所叫名字的發音則較有新意了，雖然發音不算完備，但仍可組合出不少用來「問候」對手的句子，遺憾是遊戲中投球的速度感不夠，否則會是個更加不錯的作品。

評分：6分

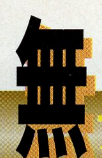


無責任編輯：赤目黑龍

所謂「道高一尺，魔高一丈」，其實真是非常玄妙，當大家滿以為「PS」、「SS」那些甚麼實況遊戲相當精采的同時，萬料不到SFC竟亦有精采絕倫的作品推出。《SUPER POWER LEAGUE 3》真是令人眼前一亮，首先是其「實況」做得相當出色，相比起PS及SS實毫不遜色，而且，能夠調校球員的DATA、球員「每個部分」的顏色，本來已叫人嘩然，但更嘩然的是大家可以自製實況時隊員的名字(叫聲)，嘩！可以造出不少「抵死」的名字哩！！

評分：8分







無責任新 GAME 評壇 自選動作

翡翠龍傳説

機種：超級任天堂
製造商：MEDIA WORKS
遊戲性質：RPG
價格：9800 日圓
容量：16M

無責任編輯：米奇

我是從 PCE 版開始玩《翡翠龍傳説》這個遊戲的。PCE 版以大量動畫和配音取勝，到了超任會是甚麼模樣，最初也令米奇存疑。基本上，遊戲的故事骨幹是沒有多少改變的，就只是劇情變得較為幽默。遊戲形式上，雖然説是作出了一些更改，但玩起來卻沒有多大分別，戰鬥更是象徵式的平均八至十場戰鬥便升級一次，對初次接觸 RPG 的人來説，浪漫的故事加上簡單的戰鬥是最適合不過的了。可是我覺得製作者太着重配音效果了，只得 16M 的遊戲做了那麼多音效，剩下來做遊戲的容量相信只得 12M ，所以看起來市鎮和地圖的規模自然較少，連鎮中的路人也少了哩！

評分：7 分

美少女學園

機種：超級任天堂
製造商：BPS
遊戲性質：SLG
價格：9800 日圓
容量：16M

無責任編輯：J.J

最初看見「有5名女角的學園培育遊戲」這種設定時，心想又是一個《卒業》式的遊戲吧，但玩過一次後，又覺得是有所不同。首先，培育的學生改為以全體及個人為單位，想取得兩者的平衡要花不少工夫，以建設課室來影響學生狀態值的系統亦頗算新鮮，年中發生的事件數目算是相當豐富，只是那針對一名學生來培育的設定，令人很難不相信這遊戲是鼓勵師生戀的。另外，女角們的大特寫質素亦較為參差，但以 16M 的容量而言，算是很不錯的了。



評分：6 分

惡魔城 XX

機種：超級任天堂
製造商：KONAMI
遊戲性質：ACT
價格：9800 日圓
容量：16M

無責任編輯：ARES

雖然以往的《惡魔城》版本也曾攻略過，但對此號稱超難度的橫向動作遊戲還是樂此不疲，最起碼也立刻乖乖地進貢數百元買帶，贊肋生產商的開發費用。攻略過後，新版本《XX》果然十分變態，在遊戲中筆者也難免玩至「XX」咁聲，尤其是打最後首領時的苦況，簡直難打至非筆墨所能形容！不過相比之下，操作上新版本似乎退步了，如上一個版本條鞭可以八方向亂揮，但《XX》卻不能，而上一個版本只要緊按着按鈕鞭便會垂下，並可以此攻擊在下層的的傻仔敵人，但《XX》又不能。回頭一想，新版的難度會不會是因此而有所增加呢？係嘅話咪好呃錢，咁我嗰幾百蚊咪白駛？算啦，橫豎我都爆咗。



評分：6 分

BATTLE TYCOON

機種：超級任天堂
製造商：RIGHT STUFF
遊戲性質：FIG
價格：10980 日圓
容量：24M

無責任編輯：ARES

喂！ARES，PS隻《龍珠Z》好正喎，BUILD UP MODE 可以玩養人，只要有記憶卡就可以四處挑機，你有冇玩呀？有呀，公司有PS有原裝碟……不過屋企兩樣都冇。於是冇PS嘅 ARES 就開咗屋企副超任，仲有一盒叫《BATTLE TYCOON》嘅超任帶，一邊自言自語一邊開機，「你估我冇得養咩！哩個 GAME 都有人養㗎……。」兩日後，ARES 攞住隻養大咗嘅 TIRIA 四處挑人，「我個女好好打㗎……」。以 GAME 論 GAME，超任同PS當然有雲泥之差，但「BATTLE TYCOON」卻標誌着超任的存在價值，24M的容量令畫面十分出色，人物由日本著名配音員配音，效果十分正，而戰鬥系統亦十分出色，打起來十分緊湊，加上存在了 RPG 元素，令遊戲趣味大增，實在是不錯的作品，適合筆者這類未換機人士頂癮。



評分：8 分

STREET FIGHTER
REAL BATTLE ON FILM

文：次世代

售價：6800日元　容量：CD-ROM
製造商：CAPCOM





前言：

萬眾期待的街霸真人版終於登場，此GAME在街機市場並沒有得到良好的評價，反而很多人認為此「街霸」人物動作生硬，招式死皮，令人感到乏味。筆者買此GAME前亦有所懷疑，會否和街機一樣死皮，但試過了之後發覺系統、動作和招式方面有著新的改變，故此為大家作出介紹，希望大家對此「街霸」有一個新的概念和改觀，以求大家玩得更開心和有趣味。





系統的說明：

由於是和街機作品有所不同，所以作出了新的系統和招式，令大家重新改觀此街霸的趣味，而特別之處共有六點：

(1)人物動作：係人物動作方面，SS作街霸出了很大的改進，人物動所自然，生動，招式方面更像SFIIX一樣華麗，不會像街機一樣死板，玩起來更加有趣味和投入。

(2)新加人物：此GAME內有新的人物加入，包括是神秘的死士SAWADA和究極的生體兵器BLANKA，由於街機沒有得用BLANKA的關係，所以此GAME可以說是滿足一些要用齊人的人而設了。

(3)背景：以往的「街霸」背景十分可怖，令人感到不知所謂，如今背景全部改進，如電影版一樣，有先進的飛船和基地，令人感到新奇和自然。

(4)新招式：此GAME有一個新的招式系統，就是街霸SDPER技時可使出一些新的招式，而新的招式不會扣SUPER技，威力強大，可以說是好使好用，在出招表會為大家一說明。但如果未滿SUPER而使出此技的話，反而會自動扣除SUPER技，故此大家必須小心使用，以免有失。

(5)投降時可以平安著地：當被對手以投摔技對付時，看清楚和冷靜地及時按左或右，再按重拳便可以平安著地，不過亦會扣些小能源，好過被人扣掉大量能源。

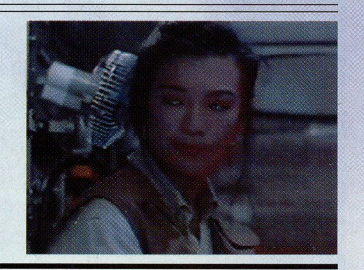
(6)電影模式：此GAME最有趣的地就是電影模式MOVIE BATTLE，玩者只能使用軍佬GUILE，一如電影情節一樣，玩者可選擇不同的地區進行遊戲，戰勝首領BISON後更可以看到一段長達六分鐘的歌曲，是由CHAGE & ASKA主唱，內裡收錄了多段電影片段，十分有趣，故此各位努力吧！

MOVIE BATTLE (1 PLAYER專用)

如先前所講的一樣，此BATTLE內只能使用GUILE進行。在一定的時間內進行任務，每次和同伴CAMMY對話時會發現一個時計，如不能在時間內消滅敵人便會任務失敗，故各位必須努力，而最後BISON更會作出二段變身，當打第二次時他的SUPER技是不會扣的，故此他會隨時使用必殺技，各位必須小心。

STREET BATTLE (可雙打和中途加入)

如一般的街霸一樣，從十四位選手中定一人來作賽，電腦會自動為你選出對手，但是失敗的地方是相同人的顏色十分奇怪，不像SFIIX的顏色，真是沒有品味。



VERSUS BATTLE (雙打專用)

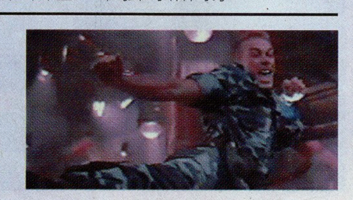
此關卡可以用來雙打，每當戰勝對手後便再選擇其它人物，每次的勝負亦有表示和可以記錄，令人回味無窮。

TRIAL BATTLE (1 PLATER專用)

此關卡的比賽如VF的技位比賽一樣，玩家從十四人中選一人比賽，直至比賽完結為止，此時便會出現一個裁判的評價，玩家可清楚明白自己的實力和技巧，直至成為一位出色、最強的格鬥家。

OPTION

在此可設定GAME的難易度、時間設定、音源是否立體聲和所有按掣的排位。



BACK UP

記錄方面可記錄所有比賽的成績，而在MOVIE BATTLE爆機後記錄的話，可以從此關卡內選出一段MUSIC出來，便會從新再唱出爆機後的歌曲，十分有用和有趣，故此大家必須留意。

人物的出招表：

GUILE

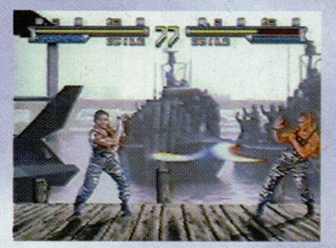
必殺技：

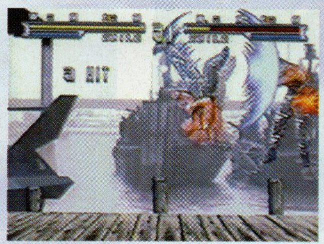


音速刀←（貯）→+P

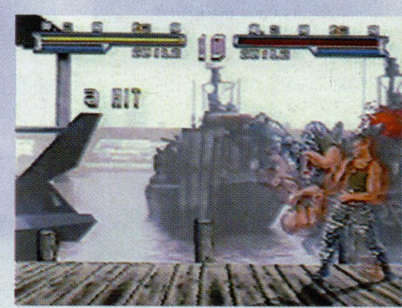

筋斗踢↓（貯）↑+K

SUPER技：


音速雙刀←（貯）→+P×2


幻影筋斗踢↓（貯）↑+K×2

超必殺技：

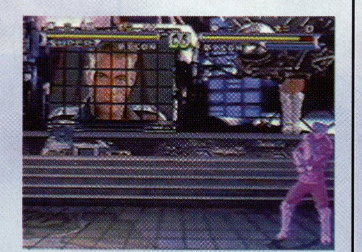

連環筋斗踢↙（貯）↘↙↗+K

BISON

必殺技：


雙踏踢　←（貯）→+K


火炎轉　←（貯）→+P


踏頭　↓（貯）↑+K



浮空拳　踏頭後+P

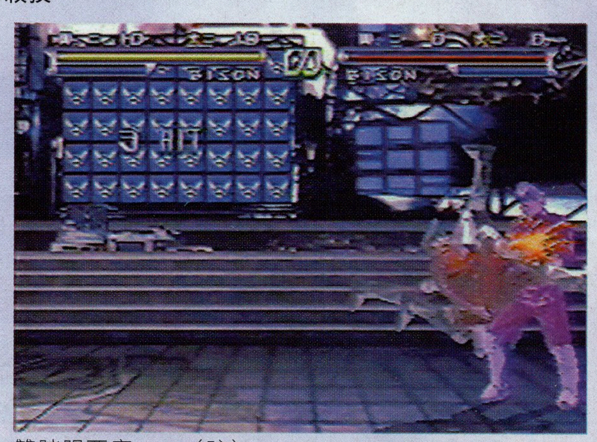

惡魔逆轉　↓（貯）↑+P（跳）

SUPER技：


幻影雙踏踢
←（貯）→+K×2


幻影踏頭　↓（貯）↑+K×2

超必殺技：



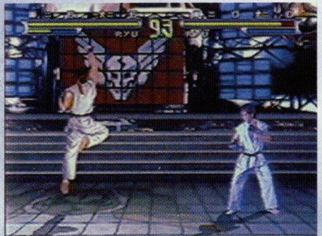
雙踏踢惡魔　←（貯）→←→+K

註：P是拳擊　P×2是同時按兩個拳擊　P×3是同時按三個拳擊　SUPER必須儲滿才可以使用
K是腳擊　K×2是同時按兩個腳擊　K×3是同時按三個拳擊　SUPER技

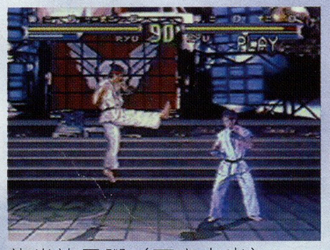


RYU

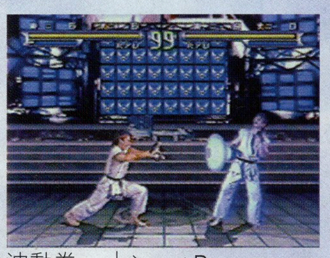
必殺技：



昇龍拳　→↓↘+P

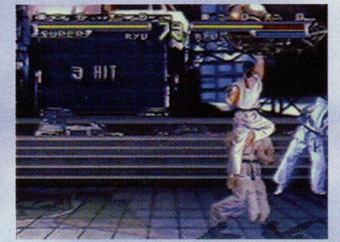


龍卷旋風腳（可空中出）
↓↙←+K



波動拳　↓↘→+P

SUPER技：



幻影昇龍拳　→↓↘+P×2



幻影旋風腳　↓↙←+K×2



連環波動拳　↓↘→+P×2

超必殺技：



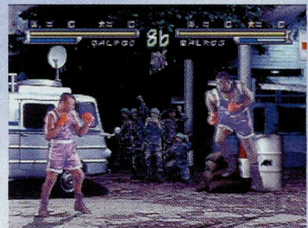
真空波動拳　↓↘→↓↘→+P

BALROG

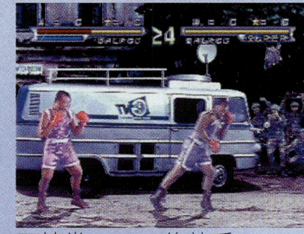
必殺技：

前衝拳　←（貯）→+P

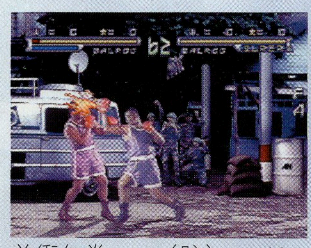




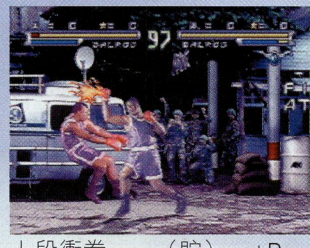
野牛頭撞　↓（貯）↑+P



回轉拳　P×3後放手



前衝勾拳　←（貯）→+K

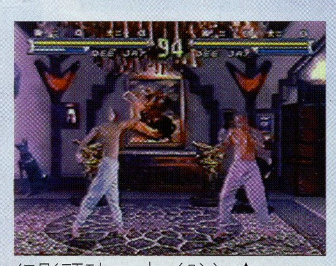


上段衝拳　←（貯）→+P

SUPER技：



幻影衝拳　←（貯）→+P×2



幻影頭破　↓（貯）↑+P×2

超必殺技：



瘋狂野牛拳　←（貯）→←→+P

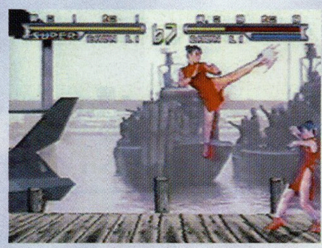
CHUNLI

必殺技：


回轉鶴腳蹴　←（貯）→+K


氣功拳　←（貯）→+P

百裂腳　K連按


天昇腳　↓（貯）↑+K

SUPER技：


幻影回轉腳蹴
←（貯）→+K×2

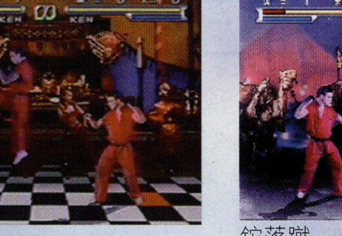

幻影氣功拳
←（貯）→+P×2

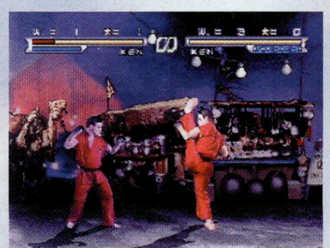
超必殺技：


千裂腳　←（貯）→←→+K

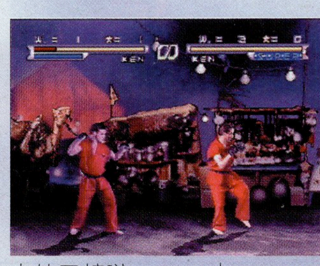
KEN

必殺技：

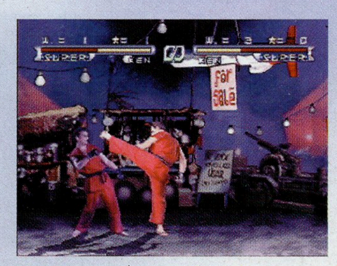


龍卷旋風腳（可空中）
↓↙←+K


鉈落蹴　↓↘→+K（按實）


昇龍拳　→↓↘+P


大外回轉蹴　←↙↓↘→+K


波動拳　↓↘→+P


鎌拂蹴　↓↘→+K

SUPER技：


幻影昇龍拳　→↓↘+P×2


幻影波動拳　↓↘→+P×2


幻影旋風腳　↓↙←+K×2

超必殺技：



昇龍裂破　↓↘→↓↘+P

E. HONDA

必殺技：



超級頭鎚　←（貯）→+P



超級百貫落　↓（貯）↑+K



百裂手　P連按



大銀杏投
→↘↓↙←+P（近身）

SUPER技：



幻影頭鎚　←（貯）→+P×2



幻影百貫落
↓（貯）↑+K×2



超級大銀杏技
→↘↓↙←+P×2（近身）

超必殺技：



鬼無雙　←（貯）→←→+P

SAWADA

必殺技：



百殺連環斬
↓↘→+P（可連按）



沢田車輪腳95
↓↘→+K（出招後）
↓↘→+K（再出招後）
↓↘→↗+K
（全部連續按入）



獄殺自爆陣　→↘↓↙←+P



忍法神隱技
→↓↘+P×3或K×3
↓←↙+P×3或K×3

SUPER技：



獄殺自爆陣
→↘↓↙←+P×2



沢田車輪腳95
↓↘→+K×2（出招後）
↓↘→+K×2（再出招後）
↓↘→↗+K×2
（全部連續按入）

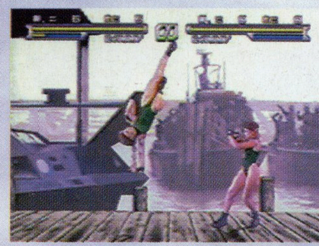
超必殺技：



超神風式降　↓↘→↓↘→+P

CAMMY

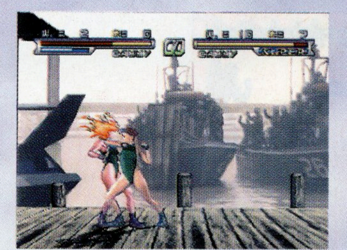
必殺技：




大砲飛踢　→↓↘+K



螺旋箭　↓↘→+K



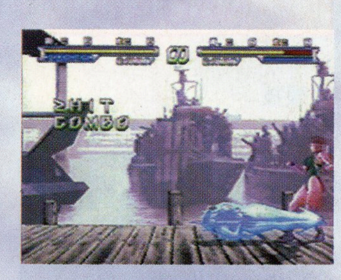
透波拳　←↙→+P

飛踢組合摚
←↙↓↘→↗+K
（跳）在一定距離按K

SUPER技：

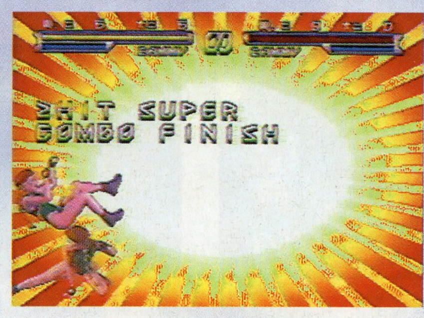


幻影飛踢　→↓↘+K×2



幼影螺旋箭　↓↘→+K×2

超必殺技：



回旋大砲踢　↓↘→↓↘+K

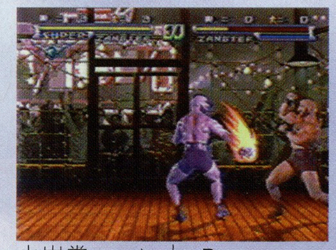
ZANGIEF

必殺技：

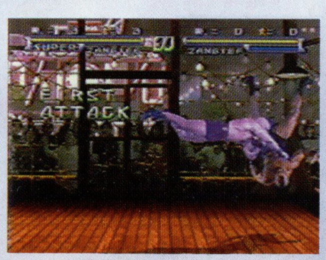
旋風倒頭樁　控制杆1回轉+P



雙旋轉臂　P×3



火炭掌　→↘↓+P

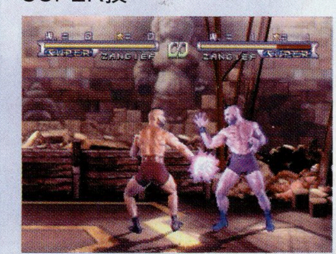


飛行強力爆破
控制杆1回轉+K（遠）



原子飛摚
控制杆1回轉+K（近）

SUPER技：



幻影火炭掌
→↘↓+P×2



幻影倒頭樁
控制杆1回轉+P×2

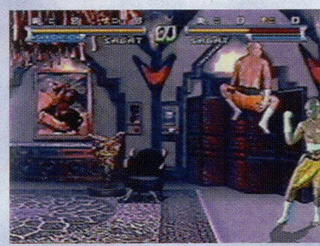
超必殺技：



終極原子爆破
控制杆2回轉+P

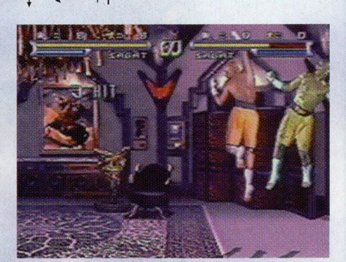
SAGAT

必殺技：


猛虎膝撞　↓→↗+K


猛虎波動拳（上）
↓↘→+P


猛虎波動拳（下）　↓↘→+K

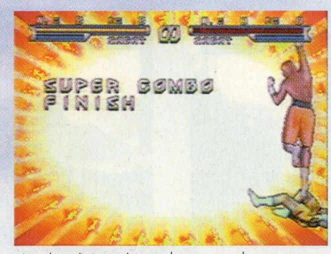

猛虎昇龍拳　→↓↘+P

SUPER技：


幻影昇龍拳　→↓↘+P×2


幻影波動拳　↓↘→+P×2

超必殺技：

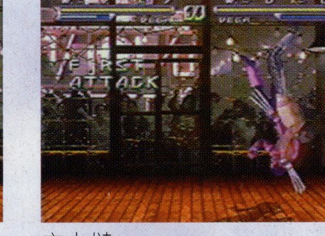
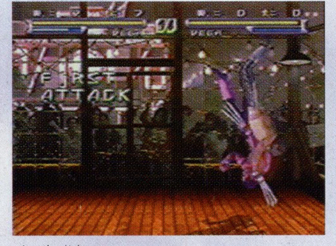


猛虎滅絕破　↓↘→↓↘+P

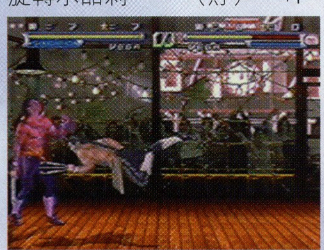
VEGA

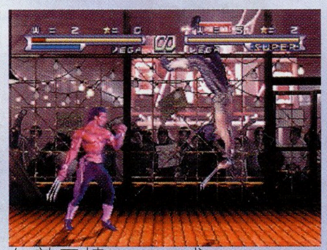
必殺技：


旋轉水晶刺　←（貯）→+P

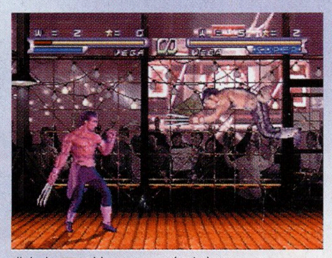



空中撻
↓（貯）↑+K（跳）近距離


飛翔爪
↑（貯）↓+P（跳）+P（攻）

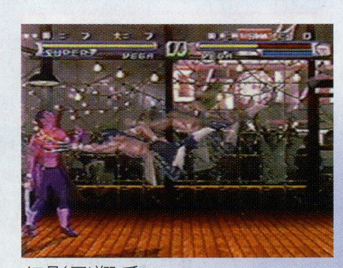

無敵回轉　P×3或K×3

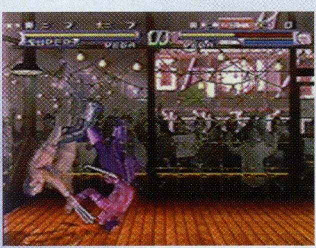

飛行十字降
↓（貯）↑+K（跳）遠距離


對空飛蹴　↙（貯）→+K

SUPER技：


幻影水晶刺
←（貯）→+P×2


幻影飛翔爪
↓（貯）↑+P×2（跳）+P×2（攻）

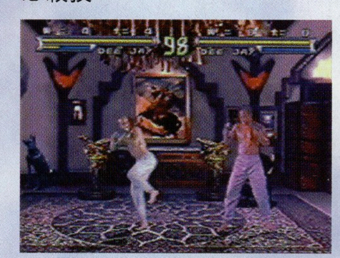

幻影空中撻
↓（貯）↑+K×2（跳）近身

超必殺技：


旋轉空中撻
↙（貯）↘↙↗+K（跳）按定放人(P)攻擊

DEEJAY

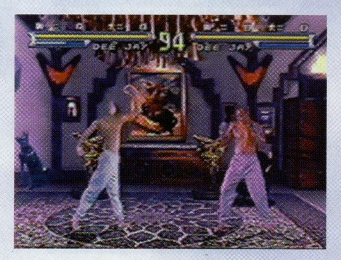
必殺技：



雙回轉踢 ←（貯）→+K



氣刀 ←（貯）→+P



機槍勾拳 ↓（貯）↑+P連按



剃刀飛踢 ↑（貯）↓+K

SUPER技：



連環機關勾拳
↓（貯）↑+P×2



幻影氣刀 ←（貯）→+P×2

超必殺技：



回轉嘉年華
←（貯）→←→+K

BLANKA

必殺技：

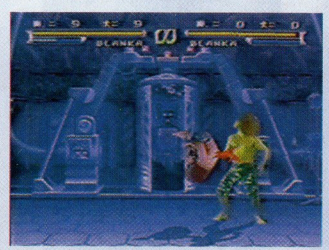


發電 P連按



回力滾球 ←（貯）→+K

急速後退 ←+K×3



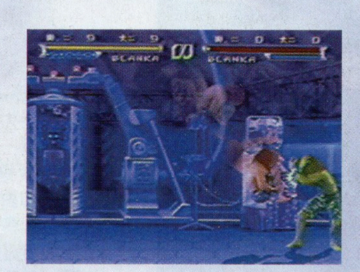
旋轉攻擊 ←（貯）→+P

急速進前 →+K×3

SUPER技：



幻影旋轉 ←（貯）→+P×2



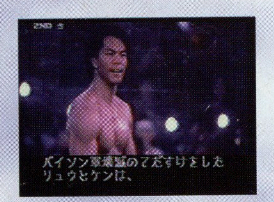
幻影回力滾球
←（貯）→+K×2

超必殺技：



大地回轉
←（貯）→←→+P

戰鬥攻略徹底分析：





RYU——RYU可以說是遊戲中最基本、最常用的主角，以必殺技來說，波動拳便是攻守皆能的一式，由於出招後會在一段時間不能活動，所以不宜作近距離攻擊，如能配合昇龍拳。用波動拳令對手跳起，再用昇龍拳便可以說是所向無敵了，而龍卷旋風腳可在空中出招，更可以攻守互用來貯滿SUPER技，真是一舉兩得。如對方是RYU、KBN或SAGAT，用普通波動拳引他同樣地出波，再使用連環波動拳，他便會照單全收，十分有效。對CPU時盡量保持距離使用火炎波動拳便可打敗他。

CHUNLI——以攻擊方法來說，CHUNLI可算是一名全攻型戰士，先待敵人攻擊後，跳到對手前方時使用連續技便是最佳戰鬥方法。至於空中的敵人可以使用天昇腳封殺其去路。而氣功拳可以說是她唯一的遠距離攻擊，但由於氣功拳距離有限，故此要小心使用。她的倒旋風腳在此應不太有用，因為其弱點是起動需時，敵人往往會知道而作出反擊。而SUPER技方面，千裂腳便十分厲害，因為他的速度快，故此往往可給對方一個重擊。





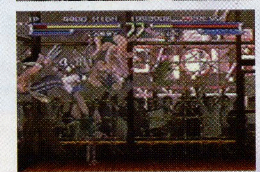




KEN——KEN的招式和RYU基本上不論攻擊方法和特性均一模一樣，只不過有小許不同而已。他的昇龍拳比較有氣勢，但攻擊力比RYU低很多，可以說是好睇不好用。而攻略方面亦如RYU一樣，用波動拳引其它對手跳，再用昇龍拳或用重腳踢他，但必須小心SAWADA的車輪腳，他會在中距離等你出波動拳後攻擊，千萬別掉以輕心。

CAMMY——她亦是一名速攻形戰士，但亦因為她所有必殺技也以速度為主，故玩者更必須注意其攻守問題。基本上螺旋箭和透波拳十分常用，而透波拳更可引RYU等可出波的戰士出招。而對空的招式大砲飛踢一樣可把對手打下來，十分好用。因為她不懂出波，故此飛躍組合撻便大派用場。至於SUPER技回旋大砲踢如能熟練運用，便能給予敵方一個打擊。









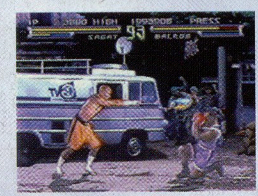
GUILE——基本上GUILE是一名制敵能力極高的戰士，而且遠近距離皆能，實在是一個不錯的選擇。他的音速刀已是能牽制對手的攻擊，如對手跳到前方也不要緊，因為只要使用腳刀便可把對手擊中。至於在對手太過接近的不利情況下，重腳便大派用場。不過GUILE亦不是無敵的，因為他的招式全部都要貯勁，再加上如CAMMY和CHUNLI那些近距離和快速形攻擊的人物便要小心了，一如RYU一樣，保持遠距離比較有利，而他的SUPER技雙重腳刀比較難用，倒不如用普通攻擊打敗對手。

ZANGIEF——一看便知道他是一名力量形戰士，攻擊力比BALROG更強，雙旋轉拳便可透波攻擊，十分厲害，火炭掌更可把波打消，故此便不怕敵人的攻擊，但在近距離攻擊比較有利，飛行強力爆破可作遠距離攻擊，給對方一個致命的攻擊。而旋風倒頭樁更是他的強勁必殺技。而在SUPER技方面，終極原子爆破實在太難輸入，如此刁鑽的指令基本上是難於在激戰中使出來的，然而此技一出，卻又十分驚人，破壞力實在令人驚訝。









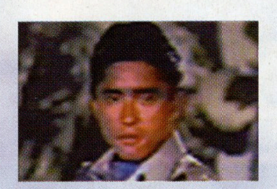
BALROG——基本上是一名破壞力十分可怕的戰士，但由於他的速度慢，故只適合近身攻擊，加上他不懂出波，遠距離作戰比較不利。他的前衝直拳和其它的勾拳攻擊力強，如配合連續技便十分有效，他的野牛頭撞更可把半空中的敵人擊中，而儲滿SUPER後，使出瘋狂野牛攻擊更加厲害，但如被擋便會白廢功夫，故此出招前應先看清楚形勢才使出，以免敵人有機可乘。

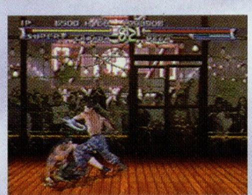
E.HONDA——基本上E.HONDA亦是力量形的戰士，但他的速度比ZANGIEF高，十分好用，但是他的百裂手起動需時，故此不可經常使用，除了超級頭撞外，他的超級百貫落十分好用，可以用來避波和同時作出反擊，再加上大銀杏投便雙得益彰。玩者應乘對手空擋進攻，可以說是先守後攻，最後的超必殺技鬼無雙亦應看清楚形勢才好使用，否則便白費工夫了。











SAWADA——SAWADA是一名新的人物，他可以說是攻守兼備的戰士，他的獄殺自爆陣可以對付半空中的敵人，非常厲害，但他的百殺連環斬攻擊距離短，如果用來進攻便十分不合適，反而他的車輪腳連續攻擊卻十分厲害，用來對付遠距離的敵人有莫大的幫助，如能靈活運用他的忍法神隱技的話，可在不同的位置攻敵，和當年的DHALISM一樣，但此技可選擇出現地點，故比好用得多，而超神風式降有點兒兒戲，出招太慢和明顯，可說是美中不足之處。

VEGA——他是全個GAME中最快速的一人，他的攻擊距離遠而且殺傷力大，他的飛行十字降和空中撻後，令對手不知所措，用來對付RYU的波動拳便十分有效，他的攻擊可以說是後發先至，利用他的高速來閃避或是進攻均十分有效。多一點兒利用他的速度來至勝。而他的超必殺技旋轉空中撻就更加厲害，一不留神便會給對方擊中。







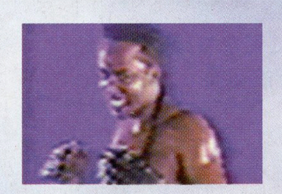


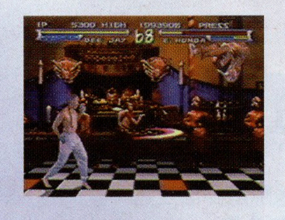
BLANKA——不用多説，他是一個速度形戰士，他的旋轉攻擊既快且勁，而垂直旋轉更可以用來對付半空的敵人，發電方面就比較沒有太大的用處，而戰略方面一如CAMMY一樣，先守後攻，因為他不能出波，故此應多一點兒近距離作戰，而SUPER技方面，大地回轉出招狼且能變作遠距離技使出，高速衝向敵人，但如被擋便會白費功夫，小心使用。

SAGAT——基本上SAGAT的招式和RYU大至相同，他亦是一個能攻能守的戰士，尤其是他的下段猛虎波可以引對手跳過來，再用重腳或猛虎昇龍拳來收拾他。而他的猛虎膝撞急速強勁，再配合猛虎昇龍拳更雙得益彰。但是他的招式大開大合，故應採用遠距離攻守為佳。反而他的超必殺技猛虎滅絕破威力並不太強大，而且容易失誤，故小心使用為佳。









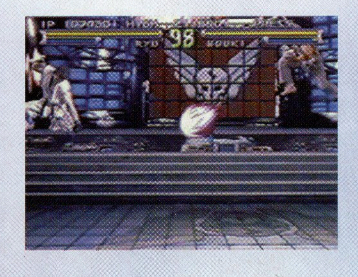
DEE JAY——他可以說是遊戲中最能剋制所有敵人的一個，遠近距離攻擊也能，在遠距離攻擊方面，氣刀就如GUILE的手刀一樣，而當敵方在半空時，他的剃刀飛踢便大派用場了。而在近距離方面，他的機槍勾拳和雙回轉踢更可扣掉對方不少能源，所以他可以說是能攻能守的一名強悍戰士。而他的超必殺技回轉嘉年華，出招快速和攻擊距離遠，故待對方有空檔時出擊便可得到大大的收效。

BISON——他是一個全攻形戰士，使用他時必須留意防守，他的火炎轉和雙踏踢更是他的攻擊成名技，而他的踏頭、惡魔逆轉可以出奇不意地令對方受傷，他的行動快速，再加上他的中腳和重腳攻擊距離遠和強大，往往是勝負的關鍵。切記小心被人屈在角落頭裡，必須盡快逃走，否則便很難脱身了。他的超必殺技雙踏踢惡魔亦十分好使好用，一如VEGA一樣，並利用他的速度來決勝負。





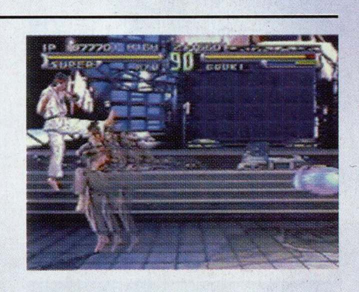




隱藏角色挑戰者——豪鬼

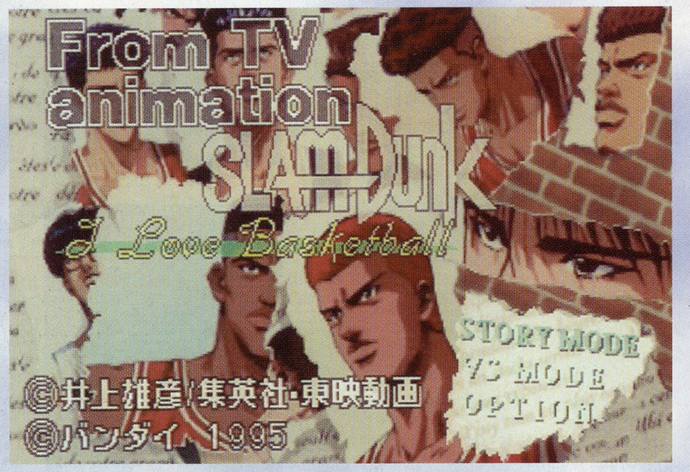
太厲害了，豪鬼在此版本比任何版更強和更厲害，他最拿手的是先出斬空波拳，落地後出灼熱波動拳，用阿修羅閃空閃到背後使出龍卷斬空腳再使出豪昇龍拳，全部一氣呵成，如不小心防守的話，必敗無疑。

所以一開始時，當他使出斬空波動拳時必須後跳和盡快儲滿SUPER技，途中必須全力防守，見他蹲下時便使出SUPER技或超必殺技對付他，只要先防守後反擊便可以收拾他了。









From TV animation SLAM DUNK I love basketball

製造商：BANDAI　價格：6800日圓
容量：CD-ROM

SS　MOV

SEGA MD版SLAM DUNK的真實打法，加上強化的系統和畫面，在SATURN上登場。櫻木等人再一次向神奈川No. 1寶座的道路進發。

文：喬丹

操作方法

進攻模式中

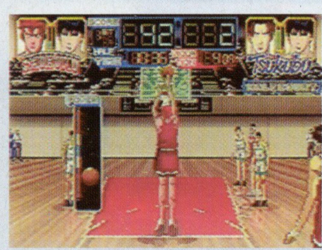
方向掣－運球時是人物的移動／持球時是人物方向的轉動
A掣——持球、運球的切換
B掣——傳球（因應距離狀況會自動選擇不同的傳球）
C掣——射球（因應距離狀況會自動選擇不同的射球）
X、Y、Z掣——假動作
L掣——向左選擇傳球的隊友
R掣——向右選擇傳球的隊友

防守模式中

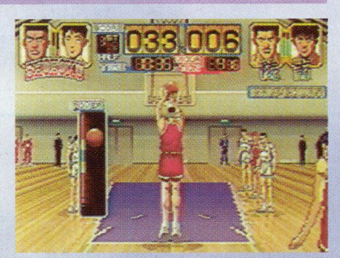
方向掣——盯人時基本位置的決定（可左右移動一步）
A掣——正常防守／全場壓制式防守的切換。
B掣——盜球
B+上掣——攔截對方射球
C掣——向對方施壓
L掣——向左選擇切斷傳球的對手。
R掣——向右選擇切斷傳球的對手。

其他特殊情況

籃板球——射球後連按←→便可和對手爭位取球(Screen Out)。
自由球——先按上掣，待浮標下降至中央的位置時便可按C掣射球。
球員、陣式的切換——在任何一方開球（包括界外球）時按START。
意外——球員若遇到意外，體力和速度都會大減。



■ 櫻木射罰球竟然用單手。



■ 因應角色能力，浮標下降的速度也有不同。



■ 對方開球也可以按START換人。

人物位置

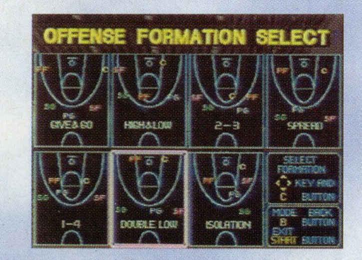
湘北隊共有九名隊員，比起其他隊伍多出三名，至於各人的位置方面，筆者則會用以下的方法來分配：

櫻木花道＃10　（PF大前鋒）
赤木剛憲＃4　（C中鋒）
流川楓＃11　（SF小前鋒）
宮城良田＃17　（PG控球後衛）
三井壽＃14　（SG射手後衛）

以上五名為正選
木暮公延＃5　（SG）
安田靖春＃6　（PG）
潮崎哲士＃8　（SF/PF）
角田悟＃9　（C/PF）

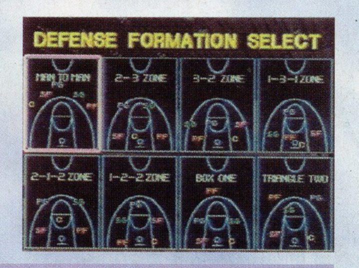
進攻陣式（Offense Formation）

進攻的方式除了SPREAD（分散）和ISOLATION（孤立）之外，基本上是差不多的，而筆者提議使用DOUBLE LOW（雙低位）的打法，因為有兩人長駐籃圈下，對搶籃板球會當相有利。



防守陣式（Defense Formation）

防守方面，最佳嘅方法當然是人盯人(MAN TO MAN)了，因為對方一過半場便會自動MARK着對手，令自己有更多盜球機會。



基本打法

進攻取分的方法，筆者主張以從外投3分球為基礎，若3分球不入時，便爭奪籃板球補籃，倘若籃板球爭奪失敗，也可以立刻盜球再作補籃。

3分球

因為對方球隊主要以聯防為基本防守陣式，所以外圍可說是無人看管，這對於我方是非常有利的，玩者只需將球傳給SG，然後走到球場邊線便可以輕鬆地投籃。

籃板球

不論進攻或防守，要得到籃板球便要盡早作出搶位的動作(Screen Out)。投手射球時，當球離開了手便可以不停連按←→搶位，當然是連按的速度越快越好了。不過若籃板球爭輸了也不要緊，因為對方球員取籃板球後會轉身運球，此時我方球員會擋著他的去路，你大可利用這機會將球盜回。

至於防守方面，盜球和攔截在本遊戲中也扮演了很重要的角色。尤其是盜球，在其他普通的籃球遊戲中，是不會出現如此多盜球數目的，而攔截也因SLAM DUNK的特色而經常出現。

盜球

原則上玩者採用了全場緊逼的防守方式(ALL-COURT)，對方的PG運球未過半場便可以立刻盜球，玩者只要看到對方球員運球時被我方球員逼至停下來時便可以出手，但基本條件當然是要對方球員面向我方球員，因為你總不可能盜取背著你的球員的球吧。



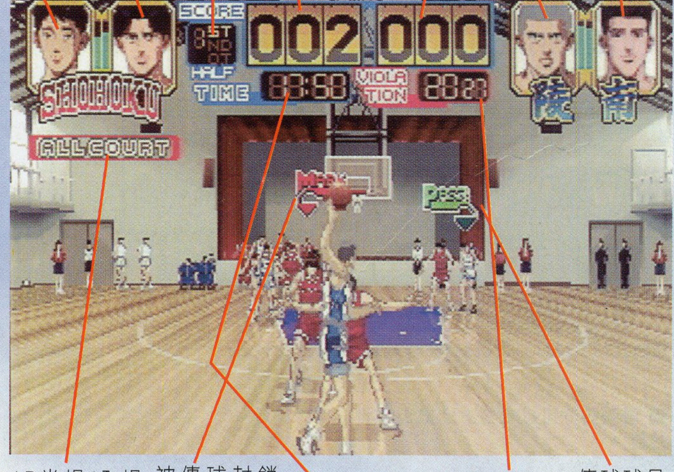
■ 這裏是最容易盜球的地方。又成功了。

主畫面顯示

防守模式

1P控制球員
傳球的球員
2P控制球員
被傳球封鎖的1P球員
能成功封鎖傳球球員顯示
2P半場/全場防守模式顯示

進攻模式



1P控制球員
被傳球封鎖的對方球員
上下半場顯示
1P積分
2P積分
2P控制球員
傳球的球員
1P半場/全場防守模式顯示
被傳球封鎖的球員顯示
比賽剩餘時間
進攻時間剩餘時間
傳球球員顯示

初戰陵南

「你喜歡籃球嗎？」，晴子的一句說話，打開了花道的籃球道路。花道為了晴子而加入湘北籃球社，與此同時，籃球好手流川亦成為隊員之一，他們的第一戰，正是對陵南高校的一場練習賽，面對人稱天才的仙道與及身高202cm的魚住，這一戰大可視為攻略此GAME基本玩法的一課，因為無論在進攻或防守方面，面對每一隊的方法都是大致相同的，所以大可以用一種打法直玩到尾。



■ 櫻木對晴子一見鐘情。

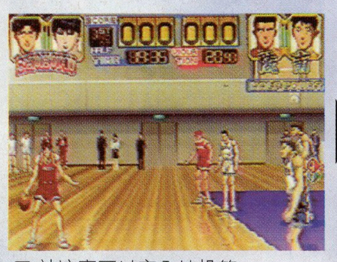
■ 來自富丘中學的流川楓。



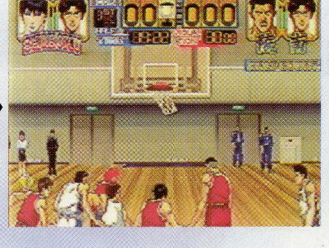


■ 湘北士氣如虹。

一開始跳球時，只要當球掉下時連按A掣便可輕易取得控球權。陵南最初會以一個1-2-2 ZONE（區球聯防）的陣式來防守，因此玩者可以先輕易地將球從高位的PG傳給SG木暮，跟着是運球至邊線位，這時玩者大可以「企定定」等進攻時間剩餘10秒以下才射球，因為筆者在這裏所用的(ALL-COURT)全場緊迫防守法，球員的體力會下降得很快，所以應盡可能拖延進攻時間。若射球不入，籃底的櫻木、赤木和流川亦可爭取籃板球作補籃，當然，身高2米以上的魚住亦非等閒之輩，他取籃板球的技巧極具威力，就是櫻木亦會有所不及，不過赤木仍可在他取得籃板球後轉身時盜取他手上的球。







■ 站這裏可以安全地投籃。

■ 大猩猩的截蠅拍球法出現了。



至於仙道，基本上他是強得非筆墨可形容，只要球落在他手上，便幾乎是必定能得分的，尤其是他的轉身射球是相當難MARK的，不過還好我方可以在球未到他手上前將球從對方PG手上截下來，或者選用PASS CUT都是能有效地將仙道隔離的方法。

如果玩者是在領先的情況下，電腦便會在每一節的最後5分鐘改用全場緊逼來追分，玩者除小心被電腦盜球外，還要特別小心對方的PASS CUT，應盡可能在最後一才選擇要傳球的隊友，當然亦要留意畫面上對方PASS CUT的對像。

面對緊迫防守下的進攻也要多動腦筋，筆者建議接到球後先作一兩個假動作才開始運球，而射球前亦盡可能先作一兩個假動作才射球便不致被攔截。若可能的話，作個人上籃也是對付緊迫防守的一種進攻方式。

最後要留意的是盡量保持球員的體力，若球員體力只餘少許時便要立刻換人，反正換人的次數不限（？）。若木暮被換出時，可使用流川作三分射手，而櫻木、赤木和流川可輪流換出一人，這對籃板方面也沒有太大影響。

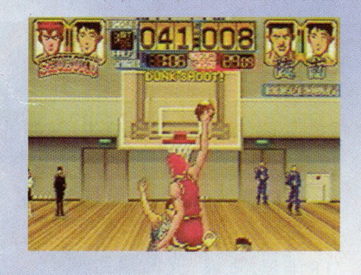
因為這一版是練習賽，所以即使輸了也是沒有問題的，大家就好好地利用這機會作多方面的練習吧。

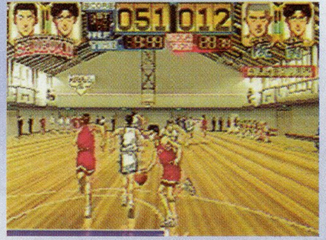
另外，最後5秒若我方球員來不及攻過半場時，可在後半場使用超遠射的投球，成功率也不低的。



■ 增強防守可以令雙方比數進一步拉開。

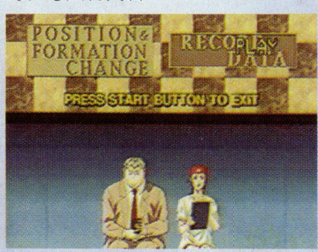
■ 櫻木的入樽。





■ 最後5分鐘，對方開始全場緊迫。

■ 半場時可以換人及改動陣式，亦可參考人物資料。



津久武之戰

就在縣大賽之前，後衛宮城和射手三井歸隊，湘北的正選都齊集了，正式向全國大賽之路進發。在大賽中湘北先打敗了三浦台，此時出現了一個頃慕晴子的南鄉，於是櫻木便以球賽與南鄉決鬥，要在大賽中擊敗津久武（這一段故事是取材自電影版的）。



■三井：「我想再打籃球。」

■櫻木在對方頭上入樽。



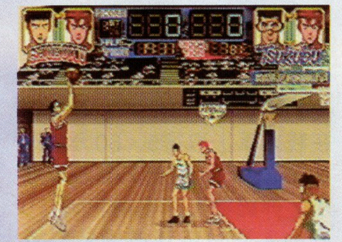


■櫻木給南鄉的見面禮是一個頭鎚。

津久武的攻守基本上和陵南差不多，用回上述的方法應可穩勝，而且在這一版增加了兩名球員，體力方面應該是足夠應付的，三井和木暮可輪流上場使三分球的入球率較為平均，但要留意對方的中鋒南鄉絕不是小輩，籃板和得分能力都很強，幸好對方球員中本來有着一流三分絕技的五代，因為被設定成中鋒至前鋒的位置，所以會甚少射三分球，這是和電影中最不相同之處。

特別一提，三井和流川的體力是消耗得非常快的，應多加留意。

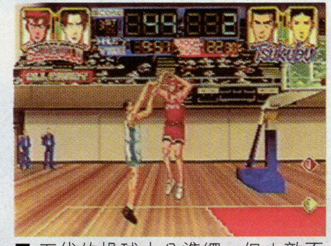
另外，對方的峰健太亦常會投球得分，所以最好能以PASS CUT切斷他的取球機會。



■「死位」依然有效。

■櫻木相當活躍。





■五代的投球十分準繩，但也敵不過櫻木的欄截。

神奈川N0.2！翔陽

擊敗了津久武之後，真正的強敵出現了，神奈川縣校際大賽預賽的第五回合，對手是上屆以第二名出線的翔陽，縣內有名的PG藤真、〝柔〞之CENTER花形與及聲稱要將三井得分壓制在5分之內的長谷川，湘北若要進入四強，必需先將他們一一打倒。



■南鄉失敗而離。

■監督兼選手的高手藤真。



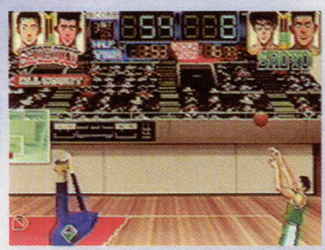


■「我們是最強的！」

翔陽的基本防守陣式為2-3 ZONE，所包含的範圍較廣，不能站回之前的位置施射3分球，不過仍可站到較高的角位安然投射。

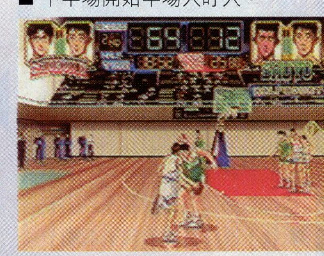
翔陽的防守較之前兩隊最大不同的是假如上半場完結時我方領先的話，下半場一開始便會採用半場人盯人的打法，而藤真也會在下半場出場，開始是要拼命的時候了。身兼球員兼監督的藤真自有他厲害之處，因為他的位置是PG，所以可由帶球過半場至投籃得分都一手包辦，不過我方仍有在半場盜球的機會，故此儘管他有多厲害亦無濟於事。再者，到下半場尾段時，對方的球員會因為使用人盯人防守而耗盡體力，直接影響他們的表現，我方的球員數目之多帶來了決斷性的優勢。

最後一提的是因翔陽下半場開始改以人盯人打法，我方的進攻節奏亦被迫加快，故此3分球的入球率會稍降，所以多些以PG或SF作個人突破會較為有利。



■花形的絕招「後躍射球」

■下半場開始半場人盯人。



皇者！海南

湘北終於打入了最後四強，首仗是十六年來都出線代表神奈川縣出席全國大賽的皇者——海南，神奈川最優秀球員牧紳一——一位連仙道和藤真也要敗在他手下的強者。加上超級新人清田信長及三分神射手的阿神這不敗陣容組成的海南隊，湘北要成為神奈川No. 1的美夢能否實現呢……

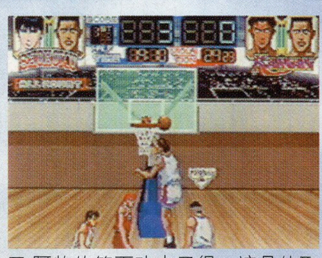


■ 藤真的希望被湘北所幻滅。

■ 櫻木與清田鬥嘴。

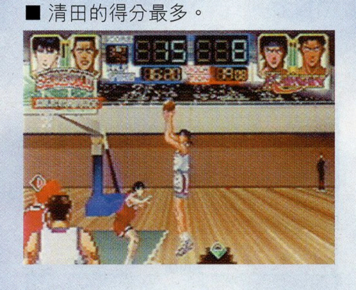


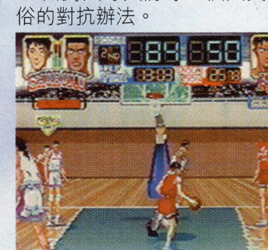
■ 最強的男子，牧紳一登場。



■ 阿牧的籃下功夫了得，這是他取完籃板球後再個人上籃的一幕。

■ 清田的得分最多。





■ 神的三分球又來了。

■ 面對人盯人防守，個人突破是不俗的對抗辦法。



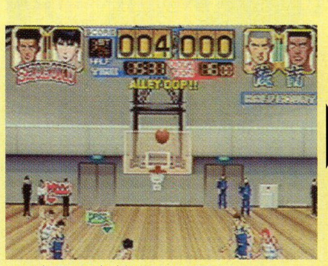
海南的防守陣式是和翔陽一樣的，包括下半場落後時盯人的打法亦一樣，所以玩者可以用回上版進攻的方法。至於防守方面，只有盡力而為了，由籃板、運球以至上籃，阿牧都會積極參與，加上清田超常的表現和神的3分球，海南要在我方手上取得5、60分絕不是難事，不過我方只要積極進攻，亦絕對可以取得超過120分的。而且盜球戰術依然湊效，清田的進攻又很少利用假動作，所以欄截他射球的成功率也是不低的。

其實本遊戲中是設有二個對付海南的陣式的（BOX ONE和TRIANGLE TWO），那是只針對阿牧和看管3分射手的陣式，不過筆者覺得沒有這個必要，因為取分最多的反而是清田，而且宮益也不覺得有落場比賽。所以還是人盯人最實際。

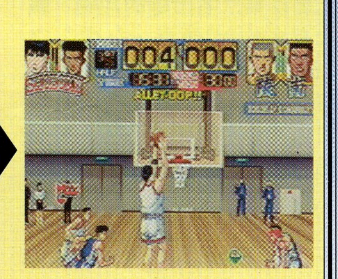
特別一提是原著中湘北是輸給海南的，所以這場比賽就是輸掉仍可以繼續遊戲。以下筆者亦會先以按原著劇情的發展方法來作介紹。

花式上籃

本遊戲中有不少特色射球，以下是其中的一部分，大家也來品嘗一下吧！



■ 這是空中拍球入籃啊！



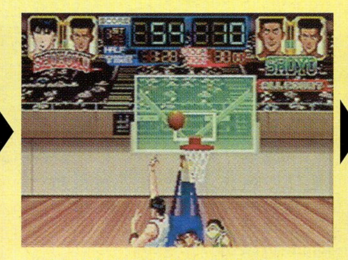
■ 這是空中拍球入籃啊！



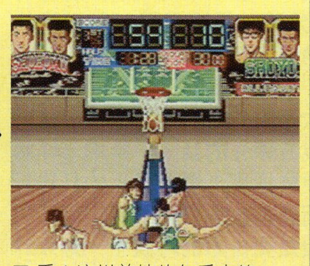
■ 看！流川美妙的勾手走籃。



■ 看！流川美妙的勾手走籃。



■ 看！流川美妙的勾手走籃。



■ 看！流川美妙的勾手走籃。

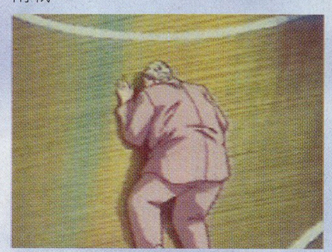
再戰陵南

輸給海南後，櫻木以剃光頭來自我警惕，教練安西先生卻又在這時突然暈倒。海南首先順利以首名出線，湘北贏了武里後，便與陵南爭取第二名的出線權，這次陵南得到了PG福田的歸隊，戰鬥力提高了不少，光頭櫻木對福田，流川與仙道的大戰就此展開。



■ 櫻木因內咎而剃髮。

■ 安西教練突然暈倒，不能出席陵南戰。



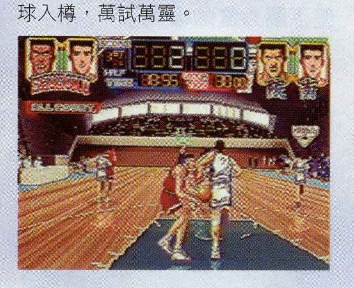


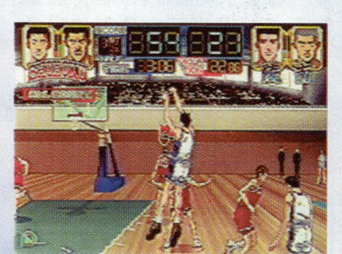
■ 福田吉兆登場。

原則上，陵南絕不是一隊能夠輕取的隊伍，他擁有仙道、魚住、福田等有實力的球員，而且攻防陣式也變得像之前的翔陽及海南一樣，不過最大的破綻是PG的位置，以宮城和安田的身手，要盜取植草的球總算比起盜取藤真和阿牧的輕易得多，故此單是上半場我方應該可以大比數抛離，儘管下半場仙道積極取分也不可能挽回敗局。福田實際上得分不多，這並非是櫻木盯人功夫了得，只不過是他取到球的機會不多吧，加上他的中距離射球不甚準繩，當他作中距離投射時，大可放心地去準備爭取籃板球。魚住的籃板球則保持練習賽時的水準，不過亦和練習賽一樣，赤木可以輕易在籃底下盜回魚住的球，可能是身材高大導致動作遲緩吧。

■ 基本防守與翔陽和海南相同。

■ 籃板輸了不要緊，赤木可立即盜球入樽，萬試萬靈。





■ 仙道亦會使用向後跳射。

■ 安西先生不在，換了木暮老兄坐陣。



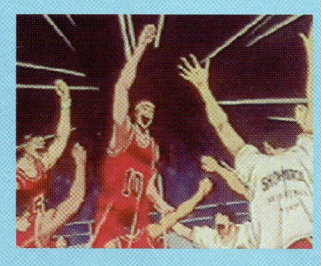
勝利！

贏了陵南後，湘北終於能以兩勝一敗的成績成為第二名出線，代表神奈川縣出席全國大賽，這班球員第一件要幹的事，當然是拿優勝獎狀去探望安西先生了。全國大賽中，真正的強敵正等待著櫻木他們的挑戰，至於湘北能否取得全國大賽優勝呢？對不起，原著還未說到，筆者可不知道啊。



■ 贏了當然第一時間去通知安西先生。

■ 終於勝利了。

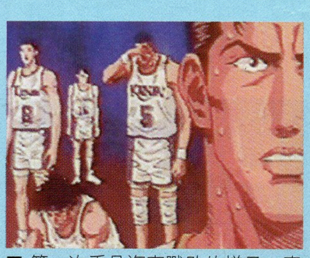


■ 「嗚～哇！」



一個遊戲，兩個結局

如果大家跟著原著故事來玩，故意輸給海南再贏陵南便會看到上述的動畫情節。但若然大家認為未剃頭前的櫻木較有型的話，只要不輸給海南，櫻木便不會剃髮了，而且還能一嘗心願，看看海南落敗後的慘樣。不過最早的陵南練習賽則贏輸與否也不會對結局有任何影響。最後一提，如果最後兩場全贏的話，爆機畫面會比平常的多出一格，記得出完字幕亦不要立刻熄機。什麼？筆者有沒有看過？筆者可以每隊贏成百粒，你話呢？



■ 第一次看見海南戰敗的樣子，真心涼。

■ 沒有剪髮的ENDING。

吞食天地・三國群雄傳





久違了的三國志遊戲又再回來了，說起三國系列的遊戲時大家一定會先聯想起歷史模擬軟件的老字號－－光榮KOEI吧！但是於本月十一日發售的「吞食天地・三國群雄傳」卻是屬於「SFII的CAPCOM」的作品，大家可不要誤會了！

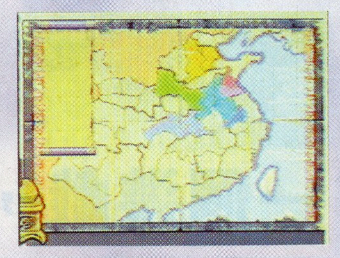
不打緊，反正有不少人已經玩厭了光榮式的三國志遊戲，在「三國志V」誕生前的真空期便先以手上這盒「另類三國」充一充饑吧。

遊戲解說

簡單地說就是要擊敗所有對立君主，統一天下並當上三國混亂時期後的第一位帝皇，當然任何稍有戰略遊戲經驗的人都知道這只稱得上是攻略任何一款遊戲後的付帶結果而已。因為要完全攻略遊戲必須先對遊戲的系統、操作、流程和特性有一定的了解，同樣地想要完成遊戲統一江山亦要先想辦法擴展眼前屬於自己的勢力，到底要仁義策略慢慢地陪養出一個安穩平定的國家？還是採取戰爭侵掠的方式去發展出無敵的軍事集團呢？各種問題都會在遊戲的進行中出現答案。

當然，由於遊戲設計者對它的完成條件作出了相當的限制，在此先建議大家進行遊戲時千萬不要忘記它的最終目的－－攻擊敵人、保護自己，也就是奪得江山的唯一方法。

A、入門前



遊戲的舞台就是二世紀的中國大陸，當然二千年前的中國版圖遠不及現在的廣大遼闊，而可供玩家逐鹿的就是通稱的中原地帶。此遊戲把當時的中國分成四十個部份，在習慣上可稱之為「州」或「國」。理論上各國之間是完全獨立的多個個體（在遊戲中），無論在民政、軍事和外交上都各具備了完整的體系。

因此在遊戲中閣下無論是半壁江山的主宰，還是處身於偏遠地域的一個小小谷峽，在行動的模式上可說是大同小異的（當然在行動的規模方面便有天淵之別了！）。只要閣下的身份是一個集團的領導者（通稱君主），便擁有一切行使下屬力量的權利了。

1.地圖：



■ 不同顏色的城代表不同的勢力

如先前所述，遊戲把全國劃分成四十個獨立區域，習慣上筆者把各個區域稱呼為「城」，例如許昌城、南陽城甚至乎涼州城、青州城等等，雖然具體來說是嚴重地歪曲了傳統和課本授予我們的知識，不過反正就是遊戲嘛！始終也無法顧及這些二千年前的歷史責任了。

在遊戲中玩者可看到全領土地圖，可發現當時的中國地域並不及現今廣闊，北至遼東和幽州，高麗附近已不屬於可控制的範圍；往南方看下去便是民族發源地黃河，之間有許昌、司隸、南陽等富庶之城；

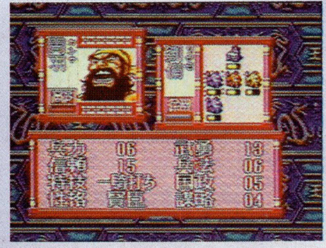


■ 最近中國試射導彈的地區，幸好在遊戲中戰火是無法蔓延到這裏……



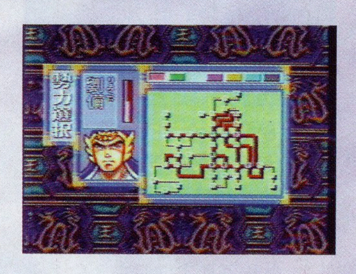






再往下看是荊州、江夏、揚州及盧江等時常引起地區爭奪戰的南北分界之地，當然少不了在中國數一數二的長江流域了；繼續下去便是在古時被冠以南方蠻夷勢力範圍之名的桂陽、盧陵、建寧一帶城市，當然我們現時處身的香港及廣東地區位於更接近海洋的南方了。

在全體地圖上可發現在中原地方外還有一些無法進入但「說得出名堂」的地方，如在遼東以北，現今韓國、古時的高麗，還有位於建安東南方，與中國大陸隔於一水之間的台灣等等……這些在遊戲中也屬於「無法到達」，可望而不可觸的風景地帶。

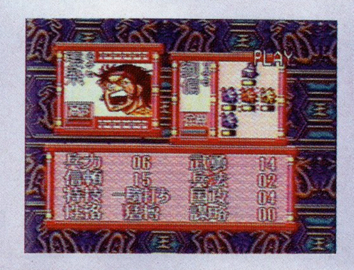




■ 黃河末段部分有青州、幽州及渤海等城市。



■ 位於極東之處的幽州及遼東，已經接近長城一帶了。



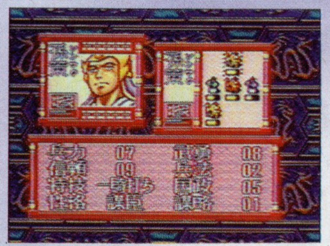
2.城

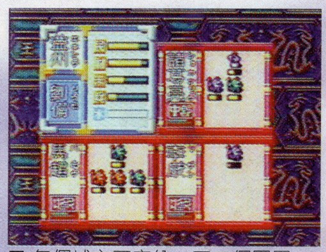
既然已介紹了全體地圖的部份，接下來自然輪到組成全國版圖的各個單位——城市了，城市其實也可算是進行遊戲時佔有最高比重的一個元素，因為在城的本質上已包含了軟件中過半的資料和參數了，例如人口、金錢和糧食等必然存在的數據，其次是君主的一切戰略性指示也會在城市內發出，雖然指示本身可能與城市毫無關係，但無不是要透過「城市」這遊戲中唯一的指揮中心下達的，這樣「城市」作為遊戲中大多數行動媒介時功用也不難理解了。



「城」的功用還包括了安置人材和組織軍事力量等等，因為遊戲除了戰爭場面以外，就只有「城」這一種行動空間了，即是一般常理的城與城之的通道和土地在遊戲內並無發揮出功用（得個睇字），以上所述的遊戲規則（缺憾）也造了「城」在遊戲中佔有不平衡比重的一個事實了。所以說奪得城市的數量多少也反映出各君主的實際軍事力量，因為在缺少以上任何一種力量的情況下即使坐擁大量城市，也很容易會出現「一朝失江山」的情形。



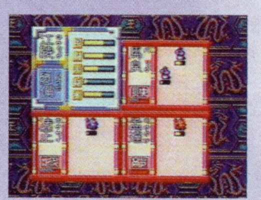


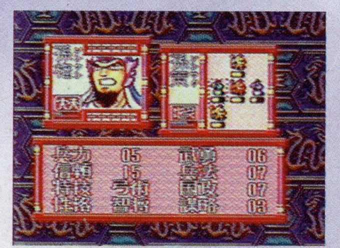


■ 每個城市可容納一至三個軍團

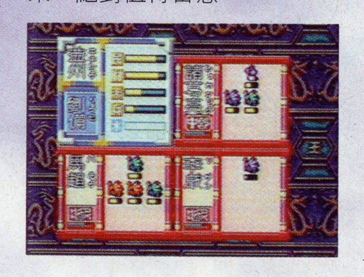
再來是城市資料的看法，先於全體地圖畫面選上目標城市，按扭後畫面會出現視窗顯示都市名稱、外觀、統治者及駐守軍團的數目。選擇資料方格後便到達城市的詳細資料部份，除了地方名稱、統治者外還可看到該城的現況，即民忠、財力、米糧、兵力及水兵等等。民忠是確保地方穩定及防衛力的指標，財力自然代表著該城的富裕情況，米糧是軍人的糧食，無論在戰爭時期還是太平盛世都不能缺少，兵力方面更加無須解釋吧，總之就是一切戰鬥力的泉源，最後是水兵，此項目只在少數城市中出現，其餘則會呈現籃色狀態，水兵其實只能在水域城市有功用，大可不理。初步明白城市內各數值的含意後才會懂得如何去改善城鎮狀況，以上各項數值均由棒狀表示，當然是愈長有利了。在城鎖資料畫面內還會顯示出該城的兵力狀況，各城最多可容納三個軍團，詳細的資料與「城」並無關係，留待之後再談。







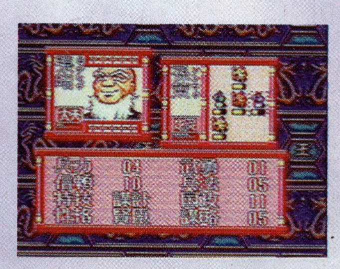
以上所說的不只通用於自己勢力的城市，假如要看對手的城市，畫面亦會出現是否對該城進行密偵的選擇，按下「可」後才會進入城市的資料畫面，但是由於每次進行此項動作均會減去君主的行動力，建議大家不要使用過度。還有在觀看城市資料時如在統治者位置出現「中立」二字時，代表該地上並無任何君主或勢力存在，只要出兵便可手到拿來，絕對值得留意。







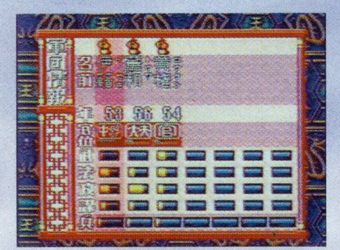




B、武將領導篇

1.資料特性：

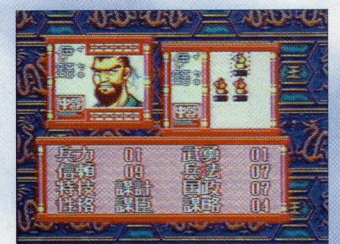
進入城市資料畫面，除了可看到該城的現行狀況外，亦會對駐守於該地的軍團及武將進行一覽。由於一個城市只可容納三個軍團，故畫面上也只會顯示出最多21名將士；每一個軍團都會由一名統帥帶領旗下最多六名武將，並會顯示出該名統帥所屬的官階。



再把游標指往任何一軍團按鈕後便是「軍團情報」畫面，上下依序分別是1.武將外表2.武將名字3.年齡4.官位及勢力指數5.武力指數6.兵法指數7.政治力指數8.謀略指數9.兵力數目等。

然後來觀看個別武將的資料，方法是於一覽表中指向目標武將按鈕，畫面會同時出現人物、軍團及武將資料三個視窗。人物部份內包括武將名稱、官職、勢力和人物相貌；軍團部份同樣地有武將名稱、官職勢力再加上該武將於軍團內身處的位置及兵力等等。最後是下方的武將資料，表示了該武將的八種個人資料如下：

(1)兵力(0-10)：該人物帶領兵士的數目，數目決定於武將的官階，武官系較高，同時也會受所處城市的資料影響，是常變的數值之一。



(2)信賴(0-15)：此項數值分別有君主及屬下兩種情況；君主意指每個勢力的元首人物，例如「劉」字勢力的劉備、「曹」字勢力的曹操、「呂」字勢力的呂布等等。屬下則泛指一般非君主的武將，也就是輔助君主的人事力量。君主的信賴值代表他與屬下武將的關係，換言之即是類似「魅力」的性質，由於會受影響於君主平日的行事作風和官職高低，也是常變數值之一。而於屬下的信賴值方面，代表他與現任君主之間的關係狀況，會受到多方面如君主行事、君主信賴值、意見被接受、改變官階及戰事情況等因素影響，代表武將對君主的忠誠程度。



(3)特技：該人物於戰鬥時可選用的特殊行動，分別有一騎打、弓及謀計三種，一騎打是與敵武將單打獨鬥的能力，弓術是不會損傷自己兵力的攻擊方法，謀計則是不損士氣的攻擊方法。



■ 信賴值經常維持高水平的君主較易抓住部下的心

(4)性格：人物的行動模式，主要在向武將徵詢意見時發揮作用，分別有賢臣，謀臣、猛將及智將四類。



(5)武勇(0-15)：武將的戰鬥能力，影響著各種戰鬥的指數，尤其在武將的單排時最為重要，此數值達10以上者已經寥寥可數，全滿15格的在全GAME中更只發現了一人。

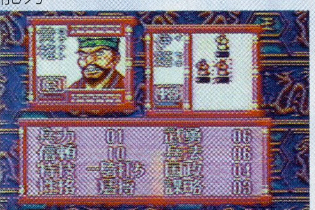


(6)兵法(0-15)：武將織領士兵作戰的主要數值，關係著大部份戰鬥的勝負。



■ 是天才還是廢物呢？能力數值交待了一切。

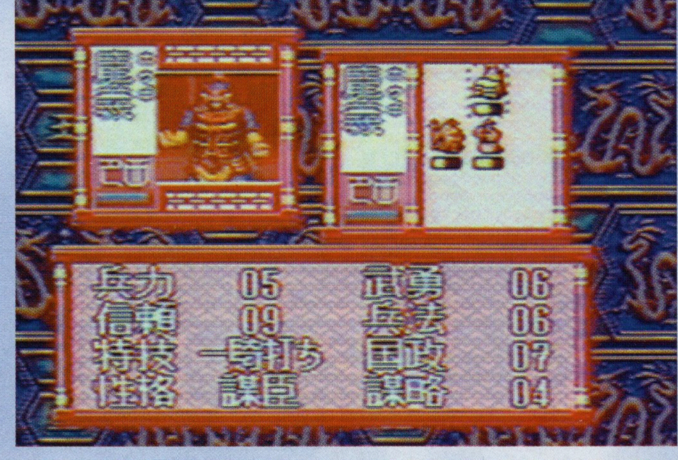
(7)國政(0-15)：主要的辦事能力，內政方面如開發、民政等工作都要倚賴人物的國政能力。



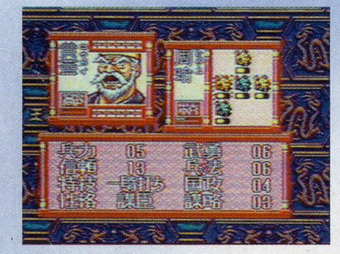
■ 有沒有大頭照片並不能反映出武將的能力

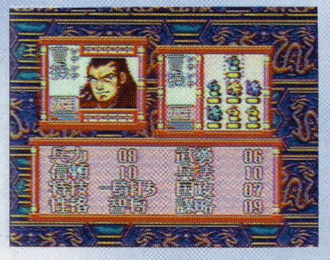
(8)謀略(0-15)：就是武將動用計謀的成功機會，不論在平日對外的外交還是戰爭時運用計策都是愈高愈有效。

由此可見本遊戲在人物的資料方面與其他的歷史模擬遊戲分別不大，其中最新鮮的可算是武將的官階模式了。所謂官階其實就是各武將所得之經驗的反映，對意圖奪取天下的玩家來說也是必須留意的一項資料。



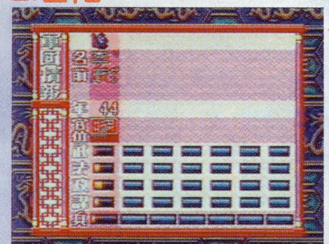








2.官階：



先為大家介紹此GAME內的各種官職吧！由高至低分別有：

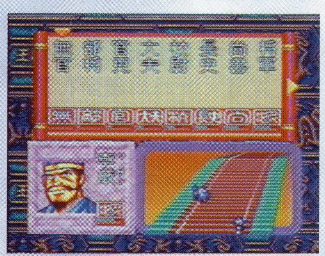
1. 皇帝☆
2. 王☆
3. 公☆
4. 丞相○
5. 大將軍□
6. 驃騎將軍□
7. 車騎將軍□
8. 前將軍□
9. 後將軍□
10. 司徒○
11. 司空○
12. 太尉○
13. 大都督□
14. 尚書令○
15. 部督□
16. 中郎將○
17. 將軍□
18. 尚書○
19. 長史○
20. 校尉□
21. 大夫○
22. 官吏○
23. 部將□
24. 無官X

以上二十四種不同官階大致可劃分成四個類別：

☆——中央人物
○——文官
□——武官
X——平民



平民就是一般出現在國境內的有能之士，雖然已經算是陣形的一分子，但由於未有實際辦事經驗，固此未能授與官職。武官自然就是負責領兵打仗的官員了，雖然在內政問題上不能發揮什麼效用，但卻是攻打敵城擴張領土和防衛國家領域的主力。有武官自然少不了文官，不擅於領兵打仗，但具備良好的行政能力，同樣是國家中不可欠缺的一分子。最後是中央人物，此種類是習合了文、武官員之優點，專責領導國家的運作和統治，由於官階屬最高等級的緣故，必須在身擁極大勢力的情況下方能授與此類官職，通常是統領強大國家的君主才會有此機會。



■ 不論是無官者還是皇帝，都要因應武將的經驗及能力來適當安排官職

其次還有一種特別的官職——太守，太守有別於其他官員，全國四十個城市中，只容許每個城市有一位太守，其勢力一般相等於尚書令、大都督、太尉及司空，而官階所需的經驗亦與它們相若。



武將官職的系統並不算複雜，但卻是遊戲中不容忽視的一部份，説到底三國志遊戲一直都有一個共通點，就是非常著重人材的管理及運用，而此GAME的官職制度其實就是一個已經形象化的培育人材系統，攻略時應多加留意。





■ 把戰線以外的屬領交給太守把守也是一個好方法。

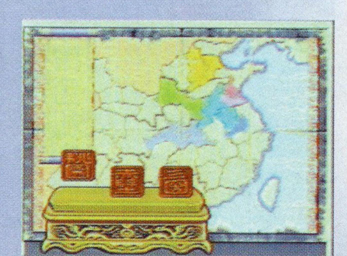
C、系統應用篇：

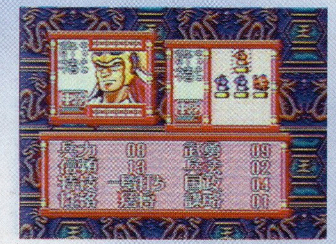
先來解釋遊戲的操作方法，十字鈕用作螢幕上游標的活動及指令的選擇（廢話），而紅色的A字按鈕就是傳統的「決定」，黃色的B字按鈕則是「取銷」，而其餘各鈕則全無功用，實在是近年少有的簡單操作方法，有點回到了紅白機時代的感覺。

於標題畫面進入遊戲後會出現一幅中國大陸的勢力平面圖，於此時開始作出劇情的選擇。可選擇的劇本共有三個，分別是「桃園」195年、「赤壁」208年及「三國」214年。

桃園——

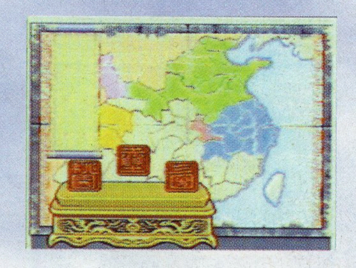
擁兵自肥的董卓被背叛後，國家再次進入了群雄割據的局面，可選擇的人物有劉備、袁紹、曹操、袁術、孫策、劉表及呂布等7人，彼此的實力都不算太強，頗公平的一個劇本。





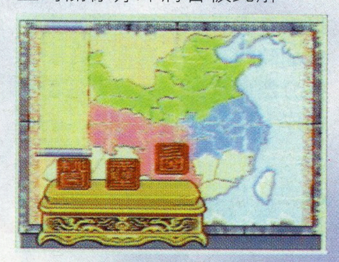
赤壁——

著名的赤壁之戰展開前的時期，混亂中已隱約出現了霸主，可供選擇的人物分別有劉備、曹操、孫權、馬騰及劉璋，其中曹操的實力已經擴展至整個北方，實力較弱的劉備和孫權唯有以同盟的關係合力迎敵。

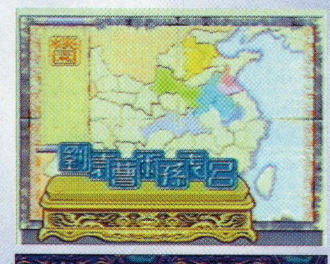


三國——

各個弱小勢力已經分別被拚吞，可選擇的就只有劉備、曹操和孫權三人，三國鼎足而立的關係亦即將會被瓦解……



劇本選定後再來便是人物了，初級的玩家建議選用桃園中的曹操，頗具實力而且容易控制場面，也沒有特別強大的對手（雖然自己的兵力亦屬有限）；至於唔識死的玩家則可嘗試選用赤壁中的劉備，被夾在二強之間的慘況會令你叫苦連天……

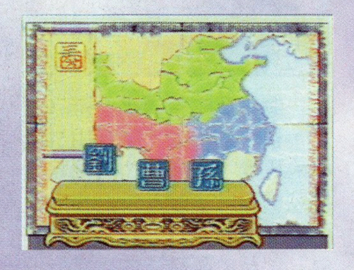




決定了君主後是難易度的選擇，「初級」的話只須攻下一定數目的城市便算完成遊戲，普通則必須把所有敵人消滅並取得整個江山才能爆機，至於「困難」模式嘛……你會發覺每當打仗時如沒有君主參戰是十分不便的。最後，電腦會再次問是否對以上選擇的一切確定無誤，決後便可正式進入遊戲。



在遊戲的一般情形下會到達漂亮的全體地圖畫面，瑩幕左上角會出現一個小視窗，表二現今年份、季節及一個微形全地圖，當中的黃色指標代表玩家正觀看的大概位置。此遊戲的時間「去」得甚快，一年共分四個季節，大家可把每季當作一回合處理。



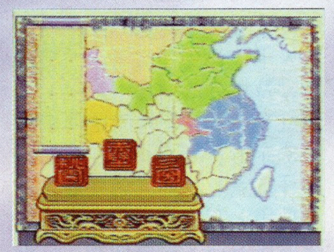


■ 無論在哪一個劇本中，選用曹操也會是你的明智之舉。

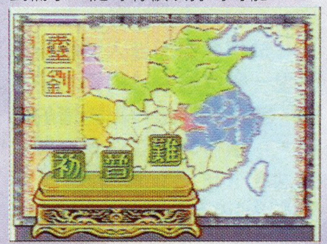


畫面中央上方有一卵形刻度計，刻度計共有六格，代表己方君主現在的行動力，也就是玩家在每季運行政策的力量，行動力為零時便會由電腦自動「換季」。

看過全體地圖後便進入城市資料畫面，同樣地游標選左上角方格按鈕位進入「命令選擇」欄內。指令共有九個，從左上角起分別是(1)編(2)政(3)軍(4)外(5)戻(6)謀(7)意(8)情(9)他；在此為大家一一說明功用：



■ 圖中紅色的勢力便是赤壁時期的劉備了，隨時有被攻打的可能……

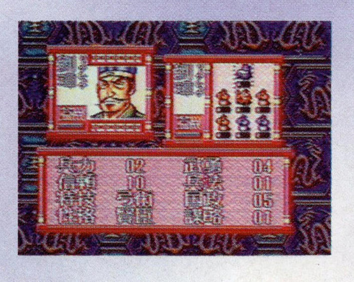


■ 在困難模式下，沒有我方君主參戰的戰鬥會自動委任電腦負責。





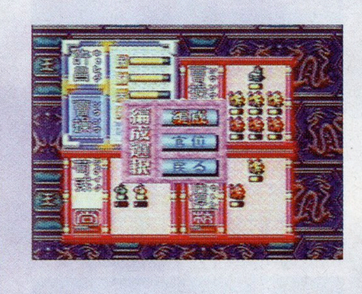
■ 把適合的武將任命為地方的太守

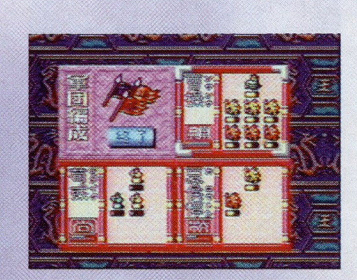


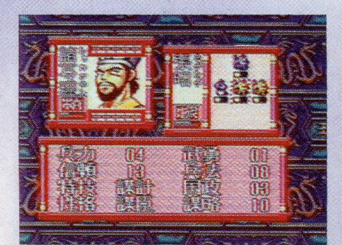


(1)編——編成：

編成功能共分二項：編成及官位。選擇「編成」可進入軍團編成畫面，玩家可在此調動城內三個軍團二十一名武將的位置，但要緊記一項原則：軍團領導者的官階必須高於受其支配的武將。完成編成後把游標移往「終了」，亦可按動B掣取消編成的選擇。選擇「官位」後來到官位決定的畫面，選上目標武將後會有「太守」及「官位」兩項目可供選擇，「太守」是讓該武將當上地方太守，此時於畫面右下方亦會出現一個全國勢力地圖提供各州的位置。







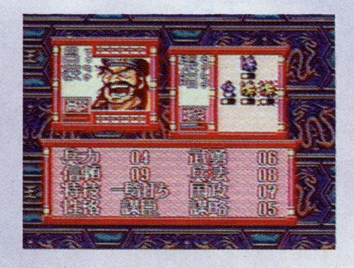


如選擇「官位」指令則有官階一覽表及「官階梯級」的畫面，一覽表分別由左面的「無官」顯示至右端的「皇帝」，看過後應該對各個官職有較深入的了解。至於「官階梯級」則以圖表方式讓玩家明白高高低低不同官職的比較關係。而在為武將決定官職時須要有一定的經驗值，但由於經驗值並沒有顯示在武將資料中，故定時為武將測試能否升官亦很重要。



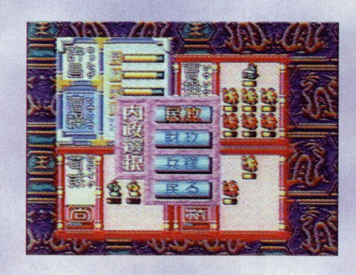


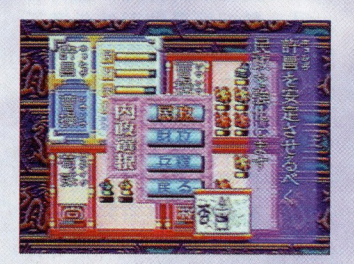




(2)政——內政：

內政指令其有三項，分別是民政、財政及兵糧。民政是強化當地的人民忠誠度，財政是提高財力，兵糧則是增收米糧。此三項指令並不須要特意使用，大可交由手下武將負責（數值見底時例外）。



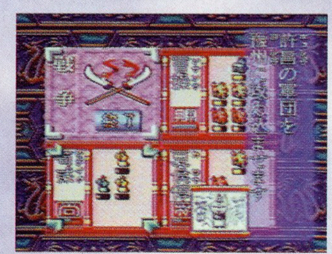


(3)軍——軍事：

分為移動、戰爭、徵兵及水兵四個項目。移動指令用作調度境內人手及兵力，只要屬領名城沒有被分隔開的話，利用此指令便可進行無空間限制的「瞬間轉移」動作了。戰爭顧名思義是發動侵掠的指令，目標只限於鄰近的敵城（同盟中攻擊不能），然後便決定進行攻打的軍團（可多於一個）。徵兵指令是召集當地的戰鬥力量，數量取決於當時的都市狀況和武將的官職。水兵指令只在位於水上戰場的都市才會出現，徵集水兵對水上戰鬥會十分有利（尤其是守衛）可以的話盡量多加使用。



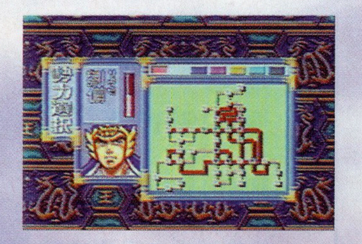




(4)——外交：

選外交指令會直接進入「勢力選擇」畫面，右方的是勢力圖，各個主要勢力及其代表顏色，玩家可自由選擇要同盟的君主。左面的視窗則是目標君主的名稱及容貌，還有一垂直棒狀指標，代表了該君主與玩家勢力的友善度（愈高愈好），最後決定委派進行游説工作的人選。



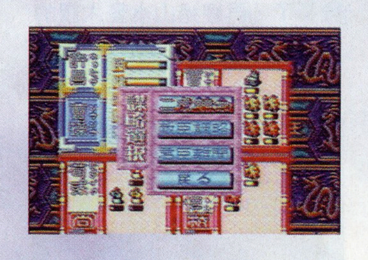


(5)戻——完結

退到之前的畫面，功用與B掣相同。

(6)謀——謀略

謀略的指令共有三個，二虎競食、敵臣調略及君臣離間。二虎競食功用是為兩個敵對勢力煽風點火，使其互鬥以坐享漁人之利（當然基本條件是必須有兩個以上的敵對勢力）。敵臣調略是主動邀請敵國武將加入自己陣形，以收此消彼長之便。君臣離間也就是進行打擊敵方君主與屬下將領間信任感的計策，不過成功機會不高。

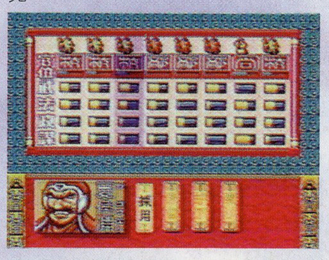


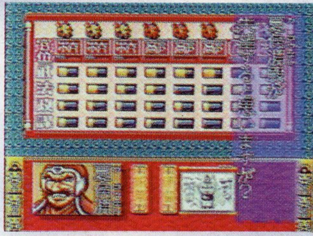
(7)意——意見

利用屬下將的不同意見進行工作，可選擇君主直屬的六名武將及城內另外兩個軍團的領導者。決定人選後便會轉換畫面並由該人物提出意見，一般的意見不外乎是搞搞開發、打打仗等可在「命令指示」中選擇的指令而已，在聽完意見後可因應將況而決定「採用」、「保留」或「卻下」。



■ 不同性格的部下會提出不同的意見





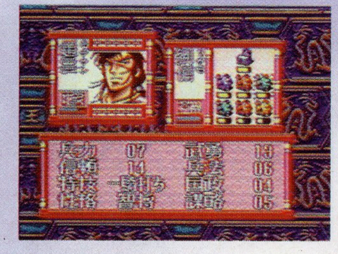
■ 否決下屬意見會令信賴值下跌

(8)情——情報

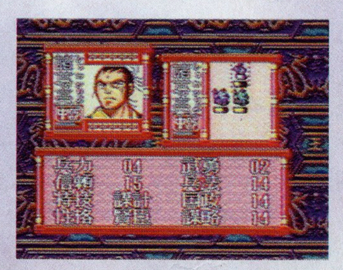
選擇情報後會出現整版的全國勢力分佈圖，右上方的視窗是指標中的君主名稱及容貌，下方一橫排從左至右分別是勢——同盟中的國家、兵——兵力、軍——武將數目、財——金錢、民——人民忠誠度、水——水上兵力的多少、人物方格——各種顏色分別對應每一個勢力、戻——完結（退回前一個畫面）。玩家於此左右移動方格便可同時查看全國的狀況，十分方便。





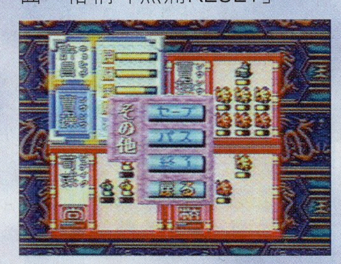






(9)他——其他

「其他」的指令是與遊戲進行無關的動作，分別是SAVE、PASS及終了。「SAVE」不用多說就是記錄遊戲的進度，同時也是每次使用究極技巧——RESET前的指定動作。「PASS」是當每季完成了工作後而君主的行動力仍有剩餘時才會使用的換季指令，使用機會甚少。「終了」是非常方便及有用的一個指令，回復到開機時的狀態及畫面，俗稱「無痛RESET」。





D、遊戲攻略篇

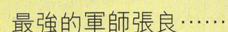
追擊宿敵的漫長戰鬥之路

～序～

距今約二千年前，始皇帝駕崩後不久秦國亦滅亡了。於星光之下，於烈火之中，誕生了一個前無古人的偉大王朝……

被上天賦予不凡命運的英雄劉邦……

與及由閃耀的星光引導的各種天才們，



最強的軍師張良……

不敗的名將韓信……

無私的宰相蕭何……

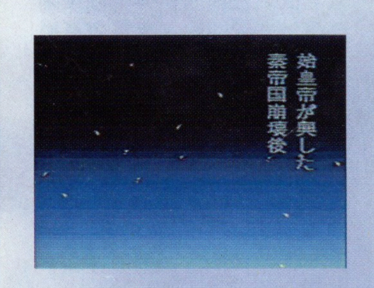
他們都把自己的才幹托附在亂世之中，建立了「漢」……

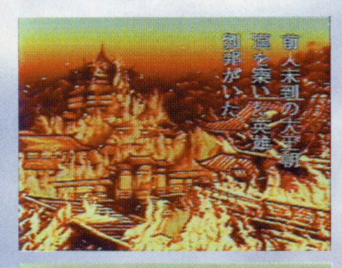
於四年後的中國大陸上，當和平寫上句號的時候……

漢朝的末裔——劉備，授命於天意之下，為了停止戰亂而帶同兩名義弟展開了長久的爭鬥……命運之星正引導著這霸者傳說。

看過寓意深長的多章後，於主標題畫面中便選「最初開始」，並選用了195年的呂布，難易度方面當然也是「因難」了，再經過山水畫大叔的確定手續後便正式進入遊戲。



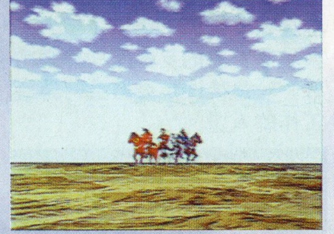


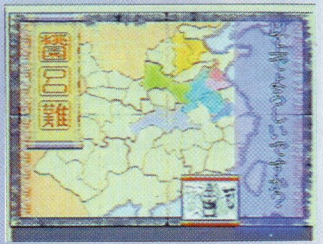












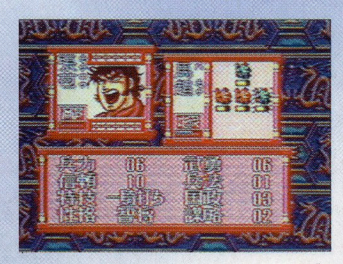
■ 195年春天的徐州，一切功業都從這裏開始……

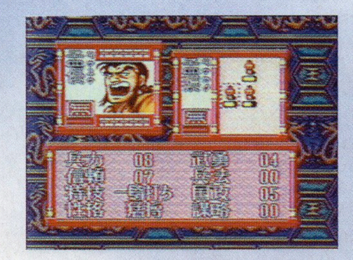
一九五年——旅立之章

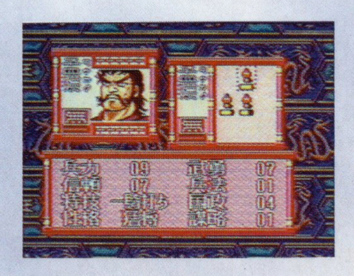
一九五年的春天，深呼吸～四週一片綠悠悠的，空氣也特別清新！小弟呂布字奉先，相貌不凡氣宇也軒昂！不信的話大可在徐州城內檢查一番，在軍團覽表中看到賤名便按下紅色的按鈕，進入「軍團情報」排在第一位的自然便是小弟了。代表棋子是紅色的武官，往下看去名字是呂布、年齡四十有二（！）、現時官位是將軍、其餘的武、法、攻、謀、兵容後再談；再按下紅色按鈕便會出現小弟的所有資料，左上方除了名字外還有車頭相一張，看見嗎？尤其是那張大口更是氣勢非凡！至於那一頭金髮毛更是純天然色澤不經人手加工的呢！右上方的軍團資料表又怎個看法？從上至下一、三、三的排列便是所有軍團的基本狀態了，最上方紅色虛線包著的是你現在觀看的武將，而旁邊就是軍團領導者的名字——呂布了。再來看看小弟的參數資料：信賴值只有七，因為現的我還只是一個弱小的居主，特技是單打獨鬥，加上我猛將的性格及全國中（全GAME中）唯一的15點武勇值，哈！單排時絕對沒有失敗的可能性，兵法只有三實在是唯一的缺憾，至於國政能力的四和謀略值的一嘛……不打緊，以軍事力量作補償吧！





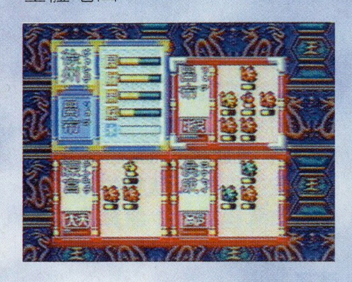




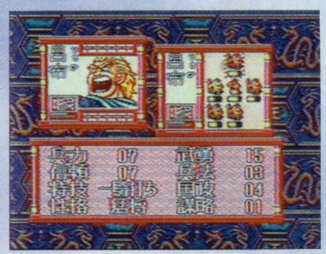


話題一轉，再看看我旗下的軍隊吧，俗語「強將手下無弱兵」原來大錯特錯，稍為可放入眼內的就只有張遼、陳宮和高順三人，其餘的只是幾籮飯桶，為了長遠利益著想唯有先重點陪養此三人吧！反正國力充裕後人材也自然會聞風而至。

目前身處的「徐州」並不是可供長遠立正之地，原因是處於四面環敵的狀況，先看看全體地圖……

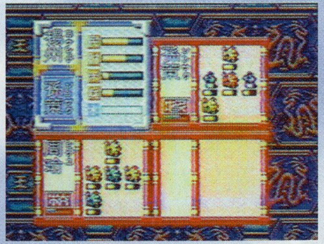


……怎樣，有沒有發現什麼呢，徐州位於地圖的中央部份，在和平時必定是個富庶的城市，但目前形勢兵荒馬亂，在戰略層面上這種地方並不適宜久留，還是先定下「移民」的方針吧！說要轉移陣地，卻也不是一件容易的事情，徐州的孤立情況比想象中嚴重，上有劉備、左和下方有袁術而右有孫策，由於無法使用光榮三國志中常用的「放浪」逃亡法，唯一可行的便是選擇其中一面以重點突破戰法作移動吧！



■ 無論能力值還是造形設計均十分「正」的呂布先生，可惜沒有出色的部下。

經分析後決定以南方的孫策為突破口，然後再趁機移往更南方的豫章或建安等中立地帶盤據，現在可做的是先養精蓄銳，等待機會。



■ 揚州內的孫策軍，似乎是最好的攻擊對象。



■ 右下方紫色的方格便是最佳駐守城市——徐州。

一九七年——暗渡陳倉

轉眼間兩年過去了，此其間劉備軍力北移，但缺口卻被曹操補上了。一批小勢力如公孫度、公孫瓚等都已被肅清，同時間我一直等待的機會也終於來到了。下方揚州的孫策出兵攻下了西面外廬江，戰敗的劉勳往南逃去……至於兵力變得不足的揚州自然成為了我的第一個戰利品了。

移往揚州後發覺是個不錯的城市，雖然同樣四面受敵人圍困，但由於通往南方的吳郡至建安三城屬於窮巷地區，只要立定決心消滅「窮巷」內的勢力，便可以在揚州駐重兵並形成「一夫斷橋」的格局了！（此招非常管用也十分化算，以一個城的兵力便可保住後路並佔據兩個以上的城市，在揚州、益州、天水及幽州等邊緣之地都用得著）

揚州！果然是一個進可攻、退能守的好地方。（補述：佔據愈多城市在遊戲中愈有利，因為城的多少會影響君主行動力的數量，而行動力則由二至六格不等。）

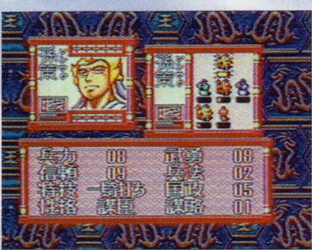


二〇〇年——坐以待斃

記得在195年開始遊戲時全國有過半城市屬於中立狀態，誰知道在短短數年間中立城市都被強大勢力吞拼得所餘無幾了！其中最狠的便算曹操，全國內均可看見其活動的影子。另外孫策、劉表和袁術都瓜分了不少領土，看來我也不能再擁兵於南蠻之地，暫要取回落後了的一切一切！還留意到一件事情，原本布北方形勢不差的劉備接二連三地與曹操及袁術開戰，於二〇二年便滅亡了……其手下關羽卻投到袁術的勢力裡去，也算是怪事一件。



同時由此時期起開始注意外交狀況，因為孫策和袁紹等人，多番派人前來邀請同盟，可是每次在答應過後不出一年內都會無緣無故地把同盟破棄，接著不久又再前來要求同盟，實在是難以理解的傢伙們。



■ 怪人甲——孫策



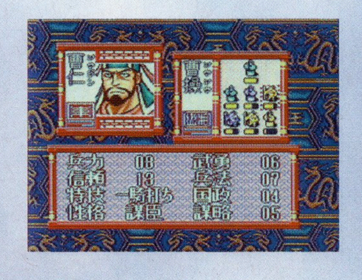
■ 怪人乙——袁紹

二〇五年——難攻易守

經過了漫長的五年，發現遊戲中很多值得一提的地方，首先是君主及手下武將的良好關係保持法，說實在本人呂布的人緣一向不甚良好，大概是本著「率直做人」格言的關係吧！經常與屬下的將領們吵吵鬧鬧，日子過得並不怎樣愉快，屬下的平均信賴值也一度下跌至五～六的水平，這一點在注重人材運用的三國志遊戲中是非常不妙的，點算好？

痛定思過，以在下橫溢之華、驚世的智慧終於想通了！結果連對外關係也一拼改善過來，不由得佩服自己的聰明……方針有二，分述如下：

1.主動法——於「行政指示」畫面選用「意見」項目，並按下目標下屬，在聽過其意見後盡可能地採用，如此一來該武將的信賴值便會上升，耐心地重複數次便可大幅改善與該武將的關係了。此法優點是可策略性運用，由於是主動出擊所以會花去君主的一格行動力，但如果下屬的意見









能發揮效果的話便算是反賺過來了（因為如直接由君主進行指示須花費二格行動力，而且完成工作後該武將的經驗值也會相應提高，簡直是雙重得益！有得必有失，此法的缺點是能力不高的武將經常會提出一些不合理的意見，例如，為民政力爆棚的城市進行民政工作、又或是把前線的主力軍隊抽調往大後方等等，每當面對著此類無責任意見時實在有無法處理的感覺，採用的話是自討苦吃，否卻呢忠誠度又會下降……幸好還有最後一招究極技巧——無敵RESET！

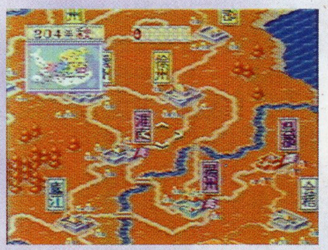
2.被動法——遊戲中經常有敵對勢力的君主會對我方進行各種挑撥、離間、出言誹謗等行為，此類事件原則上並非什麼好事，但反過來好好應對不但沒有壞處，甚至可以提高我們的信賴值呢！當敵人離開及試採我方武將時，如武將的忠誠度高便採取不干預政策，反過來忠誠度低的武將便要作出警戒；有人對我軍出言不遜時要看看雙方的實力比較，實力相當或我強敵弱時自然要提出警告，而當對手實力超於自己時便要忍氣吞聲，否則會容易引起戰禍！只要遵循以上兩點去處理，相信自己及部下的信賴值都會逐步提升。

■ 務必採用部下們的意見，以增加其信賴度。

言歸正傳，從此年起決定逐步拓展勢力範圍，大體的方針是把兵力分成兩份，一邊負責把守在揚州、盧洲一帶，作用是確保必要退路和穩定君主的行動；另一隊則由本將親自帶領，展開擴大我國範圍的神聖任務。由於此時曹操在西方消滅了多個勢力，仍保有實力的君主就只剩下袁紹、孫策二人，為了避免與曹操正面硬拚於是決定先向北方的青州、沛都等地下手，看情形孫策等人仍有足夠實力把曹操牽制在司隸、擁州一帶。



■ 面對敵人的的計謀時，處理不善會帶來嚴重惡果。



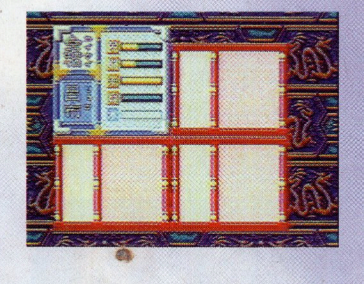
■ 進駐淮南是北征的第一步。

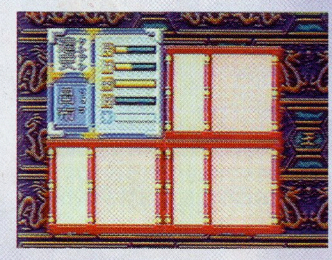
二〇六年——易攻難守

原本計劃的北伐遇到重大事故而受阻！在諸葛瑾、關興、郭嘉及長遼等人的協助下帶領兵團連續攻下青州、沛都、徐州等多個城市，正為欠缺治國人材而煩惱的時候，揚州一帶的根據地卻受到強敵的攻擊！發動攻勢的人是原是在江夏活動的孫策，守衛多年的揚州終於落於他人之手，而負責保衛揚州的陳官也退到北面來了。失去揚州事小，意味著將會連續被奪去揚州南方的吳郡等三城才算大件事，因為三個城加起來完全沒有一兵一卒！心急之餘唯有火速把北伐的隊伍調往南方，希望盡快補救揚州失守帶來的影響，可惜卻被那曹操搶先一步，把揚州從孫策手上奪去了！南方城市一片混亂，我只得暫時離開此地，繼續原先的北伐。一年後，揚州一帶的戰鬥已經平定了，曹操把進入吳郡三城「死巷」的孫策了結後，同時我亦於南方混戰的時候把握了機會，先後把無兵狀態的北方多個城市奪過來了！總算是取得了往後統一江山計劃的基本籌碼了。



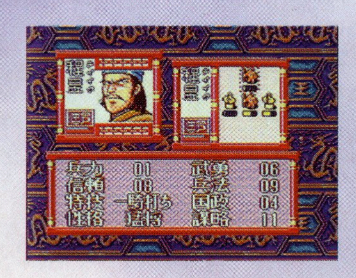
■ 據點被奪，救援工作刻不容緩！

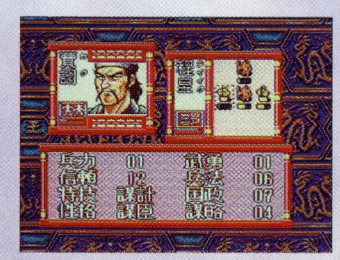








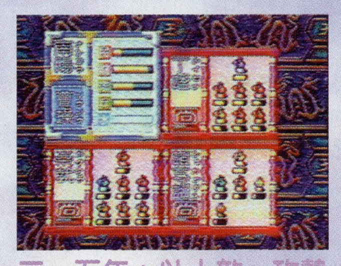






二一〇年：南北對壘

既然已獲得足夠的軍事力量，接下來要做的是穩定自己勢力的內政民事平衡，我將目標定立為屬領內各城的民、財、米等數值均超過一半或以上，這個目標其實不難辦到，但是因為共有約二十個城市的關係，要顧及每一個地區的防衛實在有點吃力。解決的辦法是利用「一夫當關」的伸延戰術，由西面的天水、漢中至東方徐州的一橫列城市佈上重兵，形成一縱向防衛網，為北方諸城的平穩發展打好根基。



二一五年：以十敵一攻勢

並就目前的戰況作出了計算，訂下了兩個該一策略：1.漸進政策——由於現時與曹操的勢力分佈均等，在條件大致相同的情況下有自信比電腦發展出更強大的軍事力量，估計所需時間為五至十年。2.不顧一切政策——在彼此軍事力量不相伯仲的情形下，只要致力於瞄準曹操本人展開攻擊，消滅對方主帥的成功率可有八成以上！估計所需時間為二至五年。

為了在最短時間內消滅死敵曹操，於是決定進行強攻戰術，當然在展開攻勢前要先利用編成指令把最強的武將都集中在呂布本人附近，同時查探出目標人物曹操現正據守於西南方的益州。

利用一年時間攻下巴西、巴東二城，這麼一來等於看見勝利女神的招手了！因為在地形上巴東是唯一連接益州曹操勢力的通道，佔據巴東和巴西二地便等於把益州的敵人迫進窮巷之內了！哈哈！但為了穩陣起見，沒理會手下的意見而把絕大部份兵力集中在巴東、巴西及上庸三地，這樣做無疑是義無反顧地要與曹操本人一決生死，因為萬一無法於短時間內斬殺曹操便等於把東北面的江山雙手奉送了。

先送出一個七人滿兵力外軍團對曹操的所在地作出攻擊，由於自己沒有參戰因而無法得知戰鬥情況……結果是我軍兵力「順利」地全滅，反正是投石問路而已，調查敵城發現敵軍損傷情況雖然未及一半，但也總算鬆了一口氣，看來曹操這「最後頭目」並不是無敵的！

因為時間關係草草交往戰況——在每次均派出七人軍團一個的連續攻勢中，曹操於第三波的攻擊時敗於牂牁城，死時為公元二一九年！真是天妒英才，令人為之嘆息……不過我已即將成功成為霸主。

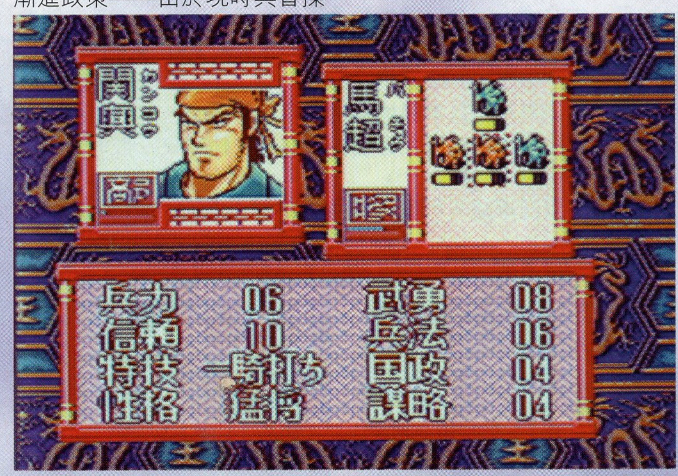
遊戲至此並未算完全終結，不過既然消滅曹操的心願已還，本人呂布的攻略旅程亦就此打住，請呀！



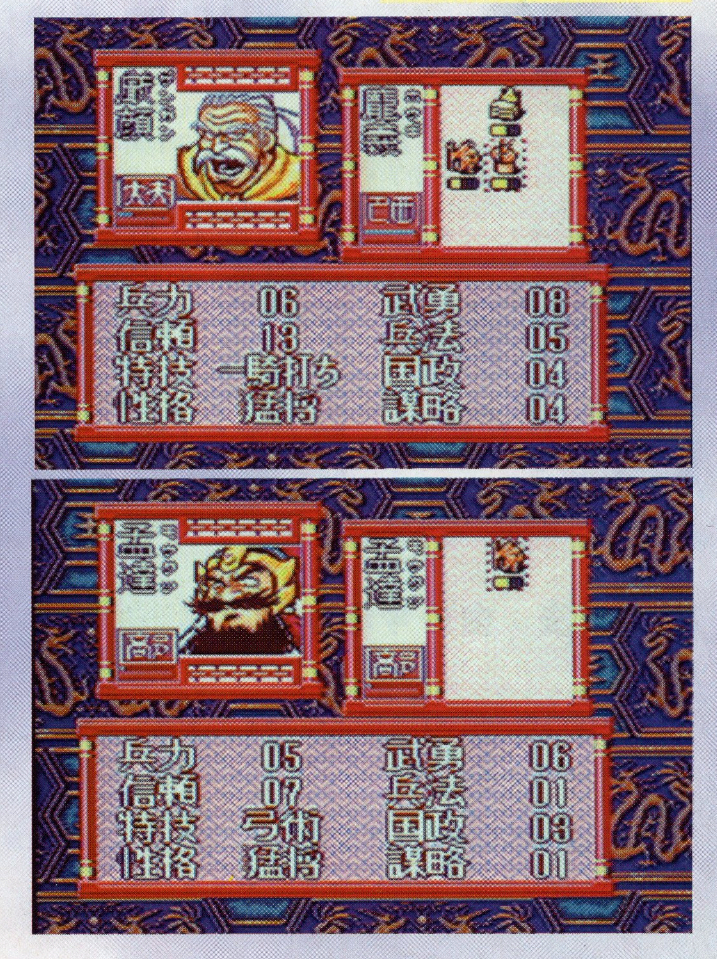
後記：

今次CAPCOM的吞食天地超任版的以12M的容量製作，整體的感覺尚算不俗，雖然與光榮的三國志系列相比明顯是有所不及，不過此GAME的其中一個賣點——人物造形又的確比其他版本優勝。官階制度也是一個不錯的嘗試，可惜此GAME的戰鬥場面卻非常原始，不值多提。另外在遊戲中出現了「兩個夏侯淵」事件，亦不失為激烈戰鬥之餘的一個小插曲。

完成攻略後發覺有不少描述得過了火的情形，尤其在入門篇中……至於第二部份的攻略篇也加入了一點開玩笑的性質，如有不滿意的話請大家多多包涵，但攻略中提到的心得絕不是無的放矢，看官們大可放心。











CLOCKWORK KNIGHT
～柏比露・祖之大冒險・下卷～

BY次世代

製造商：SEGA	售價：4800日圓
發售日：發售中	遊戲類型：ACT

SS 2P.

前言：

如果閣下先前擁有上卷的話，今次的下卷更加是非買不可，因為它更能充分表現立體空間感，無論CG畫面，多重捲軸、擴大縮小，色素運用，甚至新設的乘馬車功能，更比上卷出色，充份表現出SS機能的特點，唯一美中不足的主角和敵人同上卷一樣，沒有影子的，十分奇怪。在此攻略中希望各位有沒有此GAME都可以一同感受個中樂趣和給予的利害，絕不是筆者個人的偏好而向各位介紹的。

故事大綱：

在兒童房間內有一位玩具們的偶像，她就是音樂盒公仔「卓絲」。她有一種不可思議的力量，每當深夜時份，她便會唱出美妙的歌聲，令到所有玩具們能夠自由地活動。

有一天，在檯面上的廣場舉行了一項玩具們的祭典，而主角「比柏露」亦在場。他在玩具世界中頗受大眾歡迎的，大家在祭典中也玩得非常高興。從主角的待從「佩露祖」得知道主角的祖父「加魯士古」是個愛好幻想的冒險家，他很想和卓絲單獨傾談，但主角並無理會他。

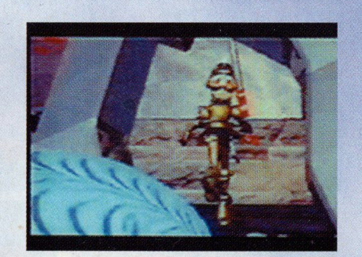
那晚的祭典中，為了令卓絲高興，主角便和他的朋友「精渣」比劍決鬥。但是精渣以華麗的劍法大勝主角，令在場的朋友們也不禁笑起來……正當此時，廣場突然漆黑一片，等到再有燈光時，卓絲已經不見了……！眾人必須在這晚上找她回來，否則到天亮時便以後都不能夠自由活動了。於是主角便憑著騎士的精神及勇氣，決定救回卓絲。

雖然途中有凶殘的玩具們把守著不同的關口，但主角亦把它們一一消滅，救回卓絲。可惜，卓絲卻沒有因此而醒過來，而新的敵人亦在此出現了，主角新的冒險之旅又再開始了。









操作方法：由於今卷新加了馬車的操作，故在此為各位——介紹

人物：

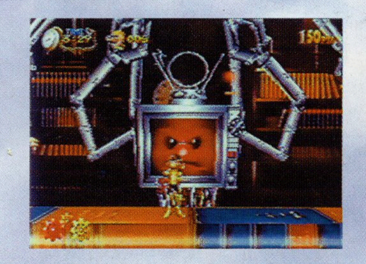
A、C掣為跳躍用，B掣為攻擊、拉、拾取物件、投扔物件和開啟門匙。連按B掣可轉動鎖匙攻擊。L、R掣在遊戲中按下時，時間、分數和人數等資料便會消失。X，Y和Z掣是沒有用處的。方向掣可控制人物移動，推前二次便會衝前。

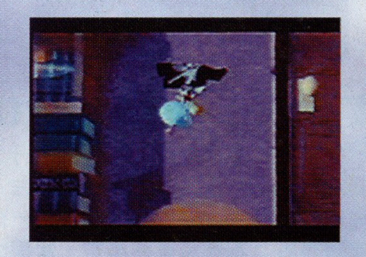
馬車：

除了拉、推之外，其餘的和先前所講的一樣用處。故此各位無須操心重新學習。

序章：

開始時，主角會再戰上卷的最後首領，它是一個電視機怪物，它有四支長臂鉗從左右移動，確認主角位置便降下攻擊，這時主角便用鎖匙去攻擊它的鉗，而攻擊時小心留意它的鉗移動的位置，每次下降時必會稍作停頓，第一當首領被刺中數次後便會自爆，接著便正式開始。



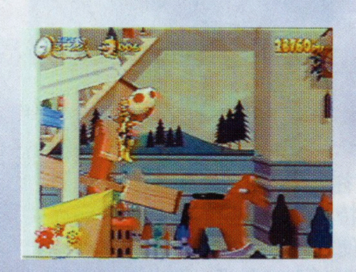
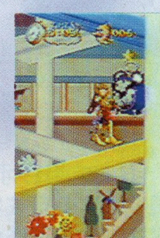


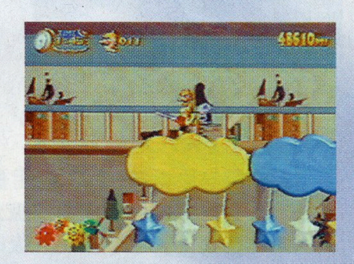



第一關：KID'S ROOM（一）

當打倒首領後，主角想救卓絲時，突然飛來二只蝙蝠，強行把她帶走。此時主角唯有再追。每過一次關時都會有一位不同的同伴告訴關內有一些蛋，可作攻擊亦可打破它來取道具（道具會因不同的級數而作出不同的設定，筆者選的是最難級數，所以不便在此說明道具內容。）。開始時，通常都不是太難，可讓玩者熟習操作和對付敵人。畫面深處會跳出小丑，途中會遇到機甲士兵，他們會用筆來攻擊，小心點便沒有問題。跟著會遇到一張啤牌，前方有一座高台和一部齒輪機關，留意台上的時鍾，它會掉下齒輪攻擊，向著台頂的右方行便可通往特別隱藏關。關內有些球吊在半空中，打中便可得道具，途中又有一張啤牌，走到右邊盡頭開回原來的關卡。

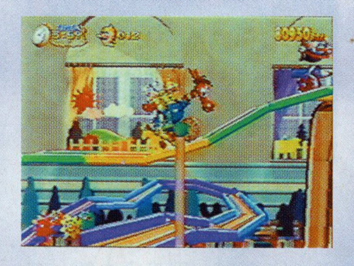
到了原來關卡往左方前往，則行相反方向，可以發現一台要用匙來啟動的機關，開啟後活門便上升，繼續向左方前往，又會再遇一台機關，此機關前有棵樹和一條通道，沿著牆身跌下便可到另一處，那裡亦有一隱藏關，取完道具後再回原來關卡，往右方時會再遇一高台，而台的頂處左方有些兵，而台上也有道具。到達終點前又有啤牌，過關時如果踏中所欠有個字母，便可獎一人。如集齊四張啤牌可獎一人或道具。

KID'S ROOM（二）

此關是乘馬車，軌道分綠、黃和紅色，黃色是提示那處可準備跳躍，紅色的則不能跳，否則便會跌死。途中會發現警告的牌，是用來告之準備跳躍，密切留意，而敵人方面可用木馬來攻擊，途中會遇到一些巨形木偶會跌下來，前方會遇到分叉路牌，如擊中路牌前的綠色按扭可轉入第二條通道，接近終點時又會有木偶跌下。盡快走過便會沒事了。





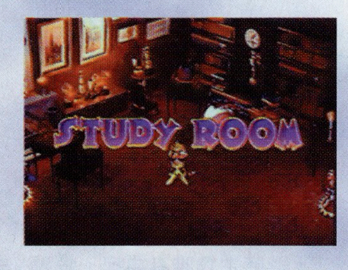

KID'S ROOM（三）

終於遇上第一隻首領，它是一條巨形虫，尾部有個咪，那是它的弱點，每當它停下來的時候可攻擊，它亦會爬在架上用其口部攻擊，攻擊三數次後它便會分作三團，此時，主角只要站在中央，不斷跳和攻擊便可收拾它。

獎分關：在每次過關後都有一個獎分關，畫面內有八個寶箱，可用汽水蓋來下注，最多可下三個，跟著便自動打開寶箱讓玩者看。玩者記認目標後，寶箱便自動轉動，開中物品便會有獎或者會失手，如無必要可以不玩。





第二關：STUDY ROOM（一）

此關畫面機能十分利害，共分二條戰線，為了易於講解，己方為（一），畫面深處為（二）。首先，往（一）的盡頭可乘炮台去（二），（二）的左方可乘炮台回（一）的高處，可發現啤牌。再乘炮台回（二），途中會發現一條用書造成的橋，橋下有道具和啤牌，現時不能拿取，繼續前往會發現有二本青色書在半空，當第二本書跌下來時會放出一條樓梯，往上方可取道具，到盡頭時乘炮台回（一）。往左方途中會遇到一些金色的箱和巨形的架，箱內會放出一些火箭人，打中它便會飛往畫面深處自爆，當到達第二個架時可利用火箭人把會那橋炸掉，再往左乘炮可回（一）拿取道具，如不拿取道具可繼續往左行，會發現一個箱，打開後便可往特別關卡。

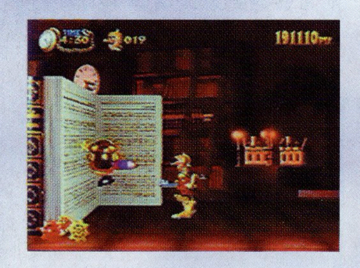
特別關內是和一個巨形波比賽鬥快，途中小心障礙物和跳躍，勝利後便可得到獎品。出了特別關回原來關卡，往右方前進，再次消滅火箭人後又遇到藍色的書本，書中亦有一條梯可往上方行走，如不小心掉下來便不能再上樓梯，可繼續往右方便過關。梯上有炮台可往（二），內裡的書常是半開的，不能站得太久，否則會掉下來，拿取完道具便乘炮台回（一）便過關。






STUDY ROOM（二）

開始時會發現敵人和二座用書造成的山丘，在山丘最高處跳往可拿取啤牌和道具，往右方炮台可往（二），左方的書可以拉開，而右方的書可以推倒，途中消滅火箭人後便可乘炮台回（一）。往左方行走時會發現橋下有箱可往特別關，（先前在（二）時用火箭人便可破壞橋）拿取完道具後回原來關卡，繼續往左方的箱便可進入另一處，此處往右方盡頭時便跳躍，可到特別關，關內乘火箭便可過關，如跳不中的話便繼續往下方進發，到下方時可拉開左方的書，途中會拾到火機一個，可照明和攻擊用。書中藏有道具，往書的上方可乘炮台回（二），小心書和書中間的空間，往右方盡頭時可乘炮台回（一）便可過關。





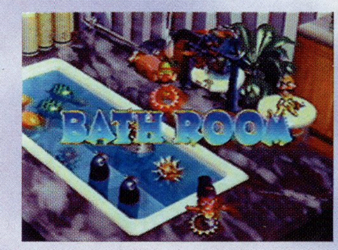

STUDY ROOM（三）

又到另一個首領，它是一張紙，會變作三個不同的物體來攻擊，首先變成一隻金剛，切記不可貪心，打中它一兩下便走開，否則它會反捉主角令其受傷，更要小心它的飛身攻擊，應盡快左右閃躲。第二次變成斑豹，它會用頭推主角到牆追受傷，應及時跳起便可逃過一劫，閃到它身後便可攻擊，小心它從深處突然攻擊。第三次是蝙蝠，它會放球來攻擊，球中有蛋，可拾起蛋向它扔便可輕易收拾。







第三關：BATH ROOM（一）

此關必須小心水浪的攻擊，可乘鴨仔、兔仔和海棉球來避水，往右方行走時會遇到一個架，架下有啤牌和道具，而架的後方（乘鴨子跳往架上，走往架的盡頭時往下方的左方前往）有特別關，進入關內是一處空中花園，內裡有道具和啤牌，再回來關卡，途中架上會遇到機械人，小心他們的遠距離攻擊，而架的下方有很多回復道具，小心地拿取，架的盡頭會發現二部水車，用匙來開動它，便可往上方拿取道具，而過關前亦有一張啤牌，往右繼續行便可過關。

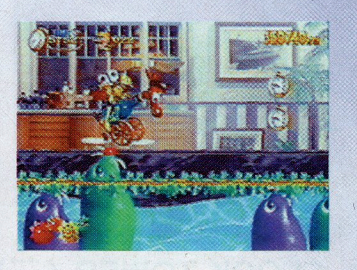





BATH ROOM（二）

此關又要乘座木馬車，如熟習了KID'S ROOM（二）的使用方法便可以輕易通過，途中必須留意警告牌，因為跳躍中下方會有巨魚攻擊，被它咬中便必死無疑。開始時，前方會有一快艇，內有三隻八爪魚，可用馬頭來攻擊，亦要小心後方有敵人出現。行走時可發現一隻藍色的鯨魚，和用它可往畫面深處，同樣地亦可利用它回來原來的戰線，如不想跳來跳去，可跳高避了那鯨魚便可。終於遇到警告牌了，必須小心跳躍（筆者建意不要入第二條戰線，雖然畫面遠一點可看得更清楚四處的環境，但是警告牌的地方是比較多的，比較危險）。途中亦會遇到一些吊在半空的刺球，可用馬頭把那些球打掉，接著便到一條木橋上，橋下有一些海豹，他們可助馬車跳得更高，分藍和綠二色，綠的豹上方有寶物，必須留意，最後便可安全通過。



BATH ROOM（三）

又到首領時間，此關的首領是一條巨形八爪魚，它有五條足（八爪魚不是有八足的嗎？），回來在後方，另外一條有一只小八爪魚，其弱點就在那小八爪魚身上，主角站在四個綠色台上，每當巨形八爪魚用小八爪魚攻擊時。只要站在附近用匙攻擊便可，而後方四條是會不時放出一些肥皂來扔主角，留意那一只是扔便往另一處站便可安全渡過，筆者感得此關首領是全GAME中最易打的一只，不知各玩家可有同感？三兩下手腳便可將它收拾。





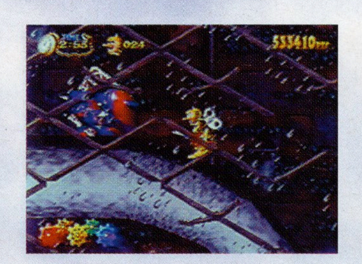



最後一關：CLOCK TOWER（一）

此關是全GAME中最難的地方，跳躍技考不足夠的話便不能夠過關了，各位小心地應付吧！

開始時，主角在一巨形塔內，首先開動第一個機關，那是一個巨形的齒輪，會不斷地自轉，小心地行走，途中會遇到敵人，消滅敵人後便再開第二個機關，此時可往齒輪下方前往，內有一個箱可往另一處。另一處內有一條很長的管道通往上方，途中有敵人手裡會拿盾，攻打它的盾二次後它便自動停下來，此時攻他的腳便可消滅它。而管的左右都有道具和敵人，盡頭時可往另外一處。此處必須小心空中的巨搥，開動機關後到盡頭時便發現另一個箱，進內便到另一處的長管，同樣地往盡頭便到另一個箱，此處內有二條空中巨搥，中途有敵人，往右方盡頭便可過關。

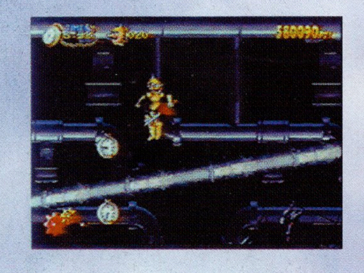


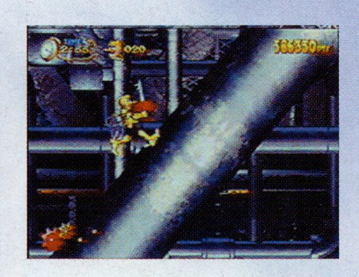



CLOCK TOWER（二）：

此關開啟箱後便會一直跌到下方盡頭，左方和右方各有不同的道具可拿取，必須看清楚來移動主角拿取，到下方時左方有個箱，進內可往另一處。此處所有敵人都有盾，用先前的方法便可把它收拾，前後不久便遇到一個巨形齒輪，借助齒輪往上方的盡頭便可到另一處。

此處必須小心途中的空間，到盡頭時會遇到一些巨形齒輪往上移動，借助齒輪左右的跳，看準一點才跳，此時可說是很驚險，到了上方的長管處，往右方跳，那裡有一個箱，箱內可往一條通道，過了通道便可立刻過關。



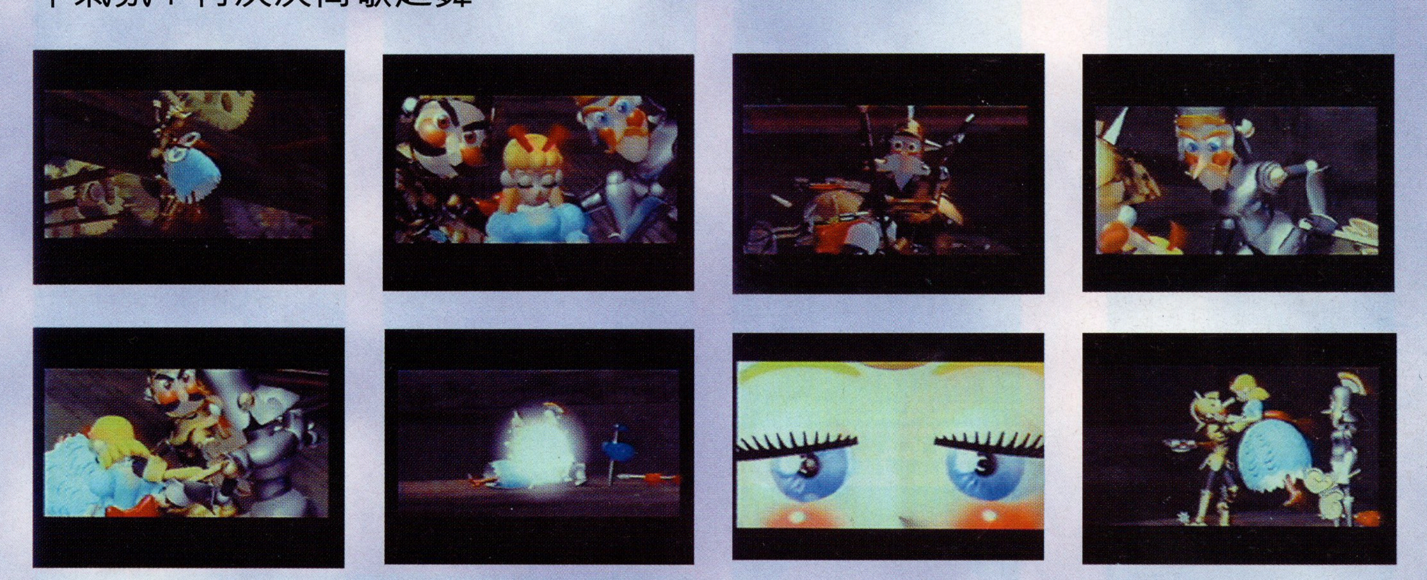
CLOCK TOWER（三）

終於到了最後首領，它是一座城堡，開始時會放出嘍囉出來，消滅嘍囉後便會變身，把主角扔在半空中，再次站定時便會在樓頂處決戰，它的攻擊分三種，第一種是用單手，第二種是用雙手同時攻擊，第三種是用拳頭不斷地打地上，只要待他放出嘍囉時，捉著嘍囉向他的頭部攻擊三數次便可以收拾。

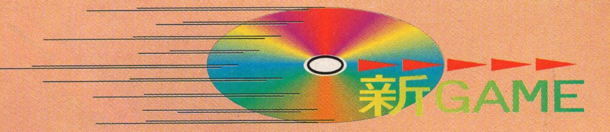
此時它會再次變身，變成一條巨形機械龍，它會用口部噴火和尾部攻擊，每當它想攻擊時會稍作停頓作預告，那便快點離開它的攻擊地方，打中他的身和頭後便會散做一團，此時可再攻擊它的頭部。重複三次後，它只會餘下頭部一個，此時會不斷噴火和回轉，留意己方所站的位置，在站的中央會有一條隱若的直線，只要站在正中處，待它飛來的時候，跳高攻擊便可以收拾它了。



最後終於真正救回卓絲，但她竟然不醒過來，而幕後首領竟然是主角的爺爺，原來先前他已想和卓絲單獨相談，但是無人理會，於是便把心一橫，捉走了她。現今唯一方法可令她醒過來，就是使用相同的發條便可，而相同的發條就在精渣身上，原來精渣是她的哥哥，最後卓絲終於醒過來，而現具世界亦在一片和平氣氛下再次次高歌起舞。



玩後感：此下卷的確比上卷出色不少，不但能進出畫面深處，而且解像細緻，無論有沒有上卷的朋友亦可買來一試，一同感受SS主機的威力。加上此GAME並不貴，更可以說是SS的代表作之一，熱切為各位介紹。



鬼神童子
一烈鬥雷傳

文：凱文

製造商：HUDSON SOFT
容量：16M



故事

很久以前，役小明的祖先役小角為了防止富士山爆發而在龍皇塚施下封印。如今，龍皇塚前竟出現五名邪法師，目的更是要破壞封印令富士山再度爆發。然而，役小角的封印是需要一段時間才能解除的，於是役小明與「前鬼」務必要在封印解開之前將五名邪法師一一打倒。

特殊攻擊

在本遊戲中，除了一些基本的攻擊和跳躍的技巧外，在「鬼神」形態中「前鬼」的特殊攻擊玩者亦應運用自如，因為某些版數是需要依賴一些特殊攻擊才可以通過的，現在就讓我們先認識「鬼神前鬼」的六款特殊攻擊吧。



紅蓮擊——Y掣連打。〔對付一般敵人相當有效〕



烈風龍——↑+Y掣。〔絕佳的對空技，而且對付頭目級敵人也威力無窮。〕



金剛光魔破——→→+Y掣。〔有兩個關卡需要這一招才可以通過。〕



雷擊破——緊按Y掣儲氣，再+→。〔對付鬼火和喪屍必備之攻擊〕



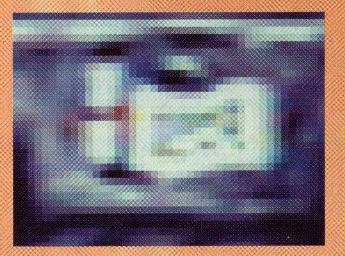
金剛光雷光牙——緊按Y掣儲氣然後放手。〔雖然使用需時，但這是一種相當有用的隔空技。〕



最強光技「露特拉」——當儲滿三卷經卷後按X掣。〔威力強大的絕招，但使用後是會減少體力的。〕

道具

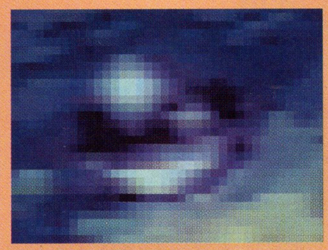
在途中出現的道具是ACT GAME不可缺少的一環，而道具的本質也不離獎分數或增加體力吧。



經卷：取滿三個經卷便可使出「露特拉」一次。



小憑依果：回復少量體力。



小水晶球：獎一萬分。



大憑依果：體力完全回復。



大水晶球：獎十萬分。



1 UP：殘餘人數(LEFT)增加一人。

其實本遊戲在第一次爆機之後會返回第一版多作一個循環，當然，要作第二次的爆機便要多付一番努力了，因為在第二循環時敵人和陷阱的數目都會增多，很多時在較前的版面亦會出現一些強敵，而且有些頭目的攻擊也變得更厲害呢！所以此攻略法除了介紹第一循環過關的要點外，也會為大家介紹第二循環的不同之處，好讓各玩者能夠完全攻略此GAME。

STAGE 1

役小明與前鬼的旅程將由山下向山頂進發，途中要不斷經過大大小小不同的洞穴與及不同的神殿打倒各版的首領。現在，一切由山下的森林開始。

(1-1)一開始役小明的手鐲便被敵方的飛鷹奪去，故此前鬼只能以童子的身份上陣。由於這是第一版的原故，所以其難度是相當低，而且敵人也只要被打中一兩拳便可收工。大家可以在此先練習一些跳躍的技巧。在破壞黃金塚之後山岩會升高，如返回版頭可發現多了一塊浮石，由此石跳上去可發現道具。另外，版頭有一條秘道，行進去可得到道具，打擊石牆更會出現隱藏道具。（其實本遊戲中有很多隱藏道具，多嘗試可能有意外驚喜。）



發現充滿道具的秘道。



打擊石牆出現隱藏道具。

(1-3)玩者首次操控鬼神前鬼的版面，當然是好好利用這機會練習鬼神形態的特殊出招，如烈風龍、金剛光魔破等絕技。在這一版裡是有相當多的道具，首先在上昇氣流的左邊有1 UP取，也有秘道，當發現因結界而不能過版時，返回版首也有一大堆的道具任取唔嬲。最後在過版前使用烈風龍可使在涯上的憑依果掉下來呢！



在這裡跳下去可取得大憑依果



打出烈風龍使憑依果掉下來。

注意要盡量破壞版面裡的石塚，尤其是黃金塚的破壞與否對過版是有相當大的影響的。

(1-2)在版首，岩石憑依獸便會一直追著玩者橫移，變成了強制拉版的畫面，而玩者單用右DASH已不致被牠追到，到了本版的末段，牠會伸出頭來正式與玩者對決，不要以為牠會落石兼放光波便很難打，玩者只需當牠的能源顯示出現時立刻用連續飛踢便可令牠在毫無還擊下將牠了結。



憑依獸由頭追到尾。



在這裡連續用飛踢擊之。

打敗了憑依獸後便可取回手鐲，而小明便可憑手鐲的力量將前鬼的封印解除，鬼神形態的前鬼便告登場。

(1-4)本版頭目的龍皇塚之第一結界之主——猛流。名字倒是挺威猛的，可是實力就……。猛流基本上是在半空中飛來飛去，玩者只要對準他用烈風龍便可，至於他除去斗蓬後也一樣，不過要留意當他站在地上時會射出激光，還是先蹲下避一避吧。



對準他使用烈風龍。



這招依然湊效。

在第二循環中增加了不少的敵人和陷阱，但也由於是首關的原故，玩者也能輕易渡過，而頭目級的敵人則沒有多大的改變。



此處便出現大型敵人。



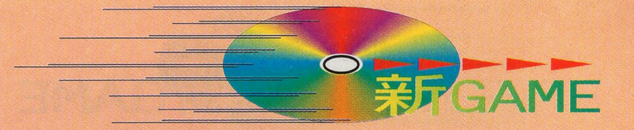
多了雪球和飛鷹。



可站立的冰臺減少了。



頭目則沒甚改變。



STAGE 2

經過了第一版之後，役小明與前鬼斷續向第二位結界之主進發，今次要通過墳場和河流，真的艱巨啊。

(2-1)在這片墓地裡，週遭都充滿了危機，故行事要加倍小心。首先出來招呼玩者的是一些難纏的鬼火和喪屍，如果單以普通的招式實在應付不來，筆者主張先用後DASH避開，然後用雷擊破一招將它們了結。近尾段時會有一段充滿鬼手令你移動緩慢的地段，在這裡要一步步向前移，若一看見敵人便應立刻停下來將他解決，因如被一群敵人纏上可就完蛋了。


雷擊破對喪屍和鬼火最有效。


若不將右方石塚破壞，可在牆上擊出隱藏石塚。

(2-3)基本上本版沒有甚麼難度，首先是沒有特別利害的敵人，而且跳躍時失敗跌落水中也不會做成傷害，唯獨小心在水中被水流沖至岸邊時是會受傷的。而本版的兩個黃金塚也是在水底的，將它們破壞後便可離開此版。


雖然是童子形態，但跳躍力可不減呢！


打破水中的黃金塚便可將結界消除。

(2-2)本版的憑依獸是一塊大鬼臉，它會先以鬼火攻擊玩者，然後地面便霧出喪屍來，玩者應先將喪屍消滅，再趁鬼臉沒被鬼火保護下以紅蓮擊將它重創，若它撞過來時，則可選擇跳避或以攻擊將它截停。


在這處施展紅蓮擊可連續擊中多次。

可以一招雷擊破同時將喪屍和頭目擊中。

(2-4)第二結界之主是一名持鞭的女性——龍貴姬，她的鞭子攻擊可十分強，而且很喜歡突然消失，並在玩者的頭頂出現及踢頭，對付她的方法是在她消失後再出現時以後DASH先避其鋒，然後當她想出鞭之際以飛踢擊之。

當她的能源扣至一半左右，便會以人身蛇尾的姿態出現，她會以叉和尾部攻擊，也會持叉衝向玩者，而玩者只需要一開始便站在她的腹部以紅蓮擊攻擊便可。


即使對付女性也不要留手。


這處便是「死位」。

在第二遁環時除了龍貴姬之外，每版也增添不少難度，如鬼火和喪屍的數目增加，而且原本只分裂一次的鬼可再度分裂，絕對不易對付。在河流的一版中也出現了一些鷹，在玩者跳躍時在空中作出截擊。


到處也是鬼火。


同一畫面會出現三隻喪屍。


敵人又增多了。


被麻鷹截擊，快逃！

STAGE 3

經過河流之後便到達了富士山的內部，雖然富士山是一座死火山，但內部也充滿熾熱的岩漿和赤紅的火焰，絕對不能大意。

(3-1)本版一開始先用紅蓮擊解決一批嘍囉，然後山岩下陷，玩者被掉落在充滿溶岩的山洞，跳過一些石柱後看見人為的建築物，在這裡要小心隨時飛來的大火球，以兩記烈風龍便可將它擊落。另外要小心橫向出來的火焰，一不留神會被燒個正著。本版有兩處有隱藏道具，多試試打擊牆壁看看。最後，本版的出路也是隱藏起來的，要打穿岩石才發現出口呢。



以烈風龍攻擊最有效。



出路隱藏在這裡。

(3-3)這一關最難的便是要乘在浮石上飄過一段溶岩地帶，那處又噴火球，又噴火焰，而且又有些怪魚搞搞震，很容易會掉進深淵，還好有些灰色的石地是可供站立的。如果玩者怕受傷時掉進火海裡，可以蹲坐的方式避免。至於這關的過關方法也頗特別，先將黃金塚破壞以減弱結界的力量，然後以雷擊破擊向結界，就在結界收細的同時以金剛光魔破毀掉結界內的黃金塚，那便可以將結界消除。



由這裡進去破壞黃金塚。

結界收細時使出金剛光魔破。

(3-2)第三版的中頭目是一條大飛龍，可能只是中頭目的原故，所以又是一隻外強中乾的怪獸，玩者只要站在牠的頭下，對準牠的頭以烈風龍不斷攻擊便成，因為烈風龍可抵消牠的攻擊，所以玩者可以連消帶打。當牠的能源扣剩一半左右時會飛到下面去，改由下向上伸出頭來，雖然看似改變了攻擊模式，但其實是一樣的，所以用回上述方法即可。

一招烈風龍便可將牠解決。



轉位後打法不變。

(3-4)第三結界之主是身穿炎之鎧的炎十郎，他會以跳劈、放波、火柱等多元化的攻擊對付玩者，而且他所穿的炎之鎧有極高的保護性，所以他可算是個利害的對手。不過同時他亦有一個最大的弱點，那便是烈風龍可以將炎之鎧打散，然後玩者便能夠攻擊其肉身。當然，先避其鋒是打頭目的必需方法，如他以跳劈攻擊，玩者是可以用烈風龍作連消帶打的。



以烈風龍毀其炎之鎧。



沒有炎之鎧的炎十郎是不堪一擊的。

在第二循環時明顯地會發現大火球的數目增多，先將火球消滅方再前進是一個較佳的對付方法。而通過溶岩時火柱之多實在是很難可以全數避過的，只求是減少傷亡罷了。頭目的攻擊也一再增強，原本只射出一個火波變作三個，而且火柱攻擊時柱之間的間距也縮短了。



在這裡已經出現大火球。



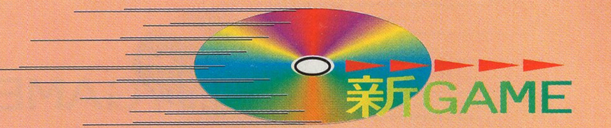
到處也是火焰。



這裡變得更危險。



火柱之間更密。



STAGE 4

離開了火紅的版面，前鬼便來到了充滿植物的洞穴，在綠柔柔的關卡中也滿佈了危機，相對於前一版絕不遜色。

(4-1)這版可算是危險重重，特別要小心那些旋轉的植物和上升到最高點會合起來的食人植物。至於那些由植物放出來的氣泡，玩者是可以用拳頭將之打散。但由於要回復鬼神力，前鬼在這關被逼變回童子姿態，幸好沒有什麼特別的強敵。


要跳過這些植物便要看玩者的本事了。


在這裡發現秘道，而打擊密室的牆壁會發現道具。

(4-3)這一版大致分開三層，筆者主張先向右行，再由中層拆返，最後由頂層到出口。玩者應小心牆上横伸的尖刺，在頂層的一段路是強制拉版的，玩者要一邊行，一邊打破石塚，第一個和第三個塚要以隔空技擊毀，第二個則可用飛踢解決。

另在本版中應多加留意那些龍頭，玩者可以用烈風龍或雷擊破連消帶打，不過應小心為上。


在底層中跳上一幅上下移動的鋼板，可得到有用的道具。


底層尾段要利用烈風龍使岩石跌下。

(4-2)本版的憑依獸可算是數一數二的強敵了，牠除了會高速撞向玩者和射出飛爪外，當前鬼觸及其身體時也會受到傷害。故此玩者應盡量用飛踢擊之，致於牠的撞擊是可以跳避過的。由於埋身攻擊時自身難以回避，而隔空技又不甚有用，故還是飛踢最實際。


看準位置用飛踢攻擊。


牠衝過來也可以跳過避開。

(4-4)第四結界之主——剛角，當他在空中時會飛下來撞向玩者，站在地上時也多是「扮牛牛」向玩者衝過來，基本上要跳過避開不是難事，然後用烈風龍擊之便可。當他體力餘下一半時便會變身，然後改用回轉攻擊向玩者衝過來，如果他在空中打斜衝過來時可以向後跳避過，而横轉過來則要前跳，就在他停頓時用烈風龍將他擊倒。特別一提的是他有時會射出飛刺，玩者可以跳避，也可以將刺擊破。


在對手出招前以烈風龍攻擊。


變身後則要先等他攻擊後才可反擊。

一如以往，第二循環時多了很多敵人，尤其以第一節為甚，由於玩者攻擊力弱，故面對多出的敵人頓感吃力，而且增加的植物陷阱也令人頭痛，而第三節則因為對憑依獸時體力過份消耗而要小心行事。


一開始便出現強勁的敵人。


少了一棵食人花，那回程時必定受傷了。


這裡也有灰熊。

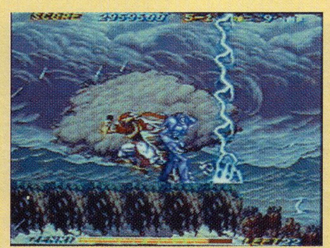

兩頭龍怪實難同時對付。

STAGE 5

好不容易來到最後一版了，不過在與最後頭目決戰前也要經過不少的難關，各玩者努力吧！為看最終的畫面而戰鬥到底。

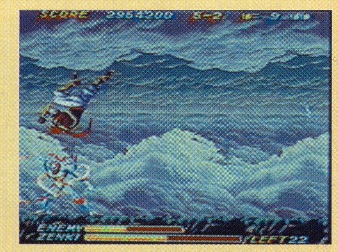
(5-1)玩者在這一版中要不段利用浮石而向上行，目的是到達最後的宮殿。基本上本版應該沒有太大的難度，敵人也只不過平平，特別一提的是那些空中的骨鳥，最好使用飛踢將牠一腳擊毀。另外到達取後山涯後要利用DASH衝過去，否則會被雷電擊中。


在這裡跳下去會得到道具。

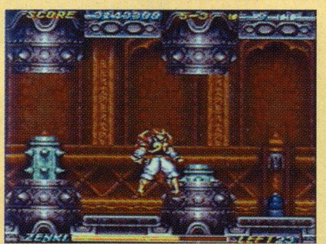

快衝過去吧！

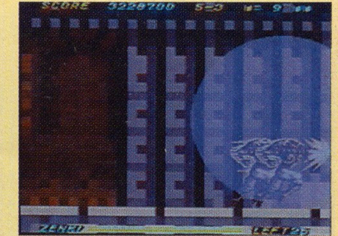
(5-2)今次的中頭目不再是憑依獸，所以牠的力量比起其他中頭目都要大。牠在空中時會打出雷擊和放出緊束光，用烈風龍將牠的浮石擊破後會在地上使出真空刀，玩者要利用此時先跳過刀鋒，然後擊之。


用烈風龍打碎牠的浮石。


要先避過刀鋒。

(5-3)在這關中有很多的噴火器，玩者是可以用攻擊將它們打毀，而版尾的機關只需先站在基座之上，然後趁機用DASH衝過便可。到達版尾後要返回本版的中段方可找到減弱結界的黃金塚，破壞金塚之後跳下去可得到道具，再往左邊的浮石去可以得到大憑依果。當玩者再返回版尾時結界仍未消去，玩者可連用兩次金剛光魔破便可衝過結界過版。


先站在這裡。


連用兩次金剛光魔破便可過關。

(5-4)最後的頭目是暗黑邪法師眾之最高君主－－死颶魔，而他更集合了前四結界之主的力量，運起邪魂縛鎧裝呪！

基本上死颶魔的攻擊都是可以一一避過的，然後用烈風龍擊之。不過他的攻擊力很強，故此要小心為上，否則被打中四、五下便完蛋了。

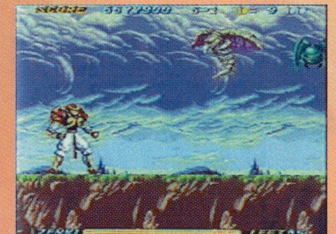

主要以烈風龍攻擊。


頭目以飛撞攻擊。


今次以刀鋒攻擊。

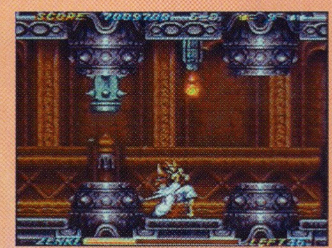

不要少看這小小的火球，快避開！

原本第一循環時已危險重重，但第二循環時更具難度，單是第三節多出的敵人和噴火器已叫人討厭。


一開始便多了兩隻敵人。


小心在半空中被截擊。


看！有三個搖臺。


在這裡也出現噴火器。

在打敗最後頭目後便可看到美麗的爆機畫面，可惜的是第二循環爆機後的畫面竟是相同的，真叫人失望。

MYSTIC ARK

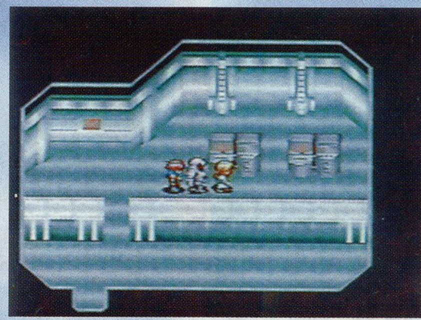
新類型 RPG 攻略（下）

文：FUKUDA

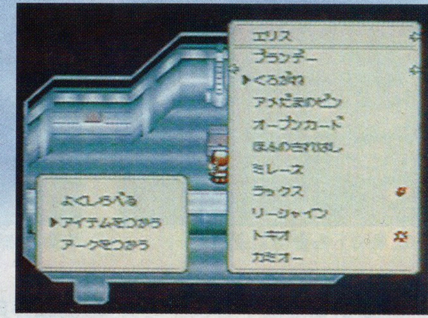


番外篇-I・道具合成機器

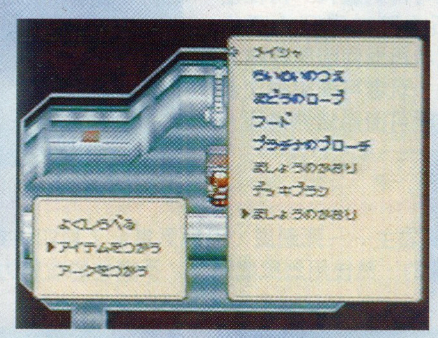
在第四世界（綠之世界）裏的木之間有一副道具合成機器，能夠以兩至三種道具混合成一種新的道具。舉例來說，鐵人專用防具「全金屬武裝」就只能以這種方法製造出來；這裏能夠創造出至少五種商店沒有發售的強力道具。但是，並非所有道具品都能100%製成，有部分道具的成功率只有10%左右，所以這裏只介紹部分值得使用的裝備。玩者可根據下表來做出心目中想要的物品。



1. 道具合成機器



2. 先把黑色金屬放入機內



3. 再投入魔性之香



4. 獲得全金屬武裝！

道具合成結果表

合成組合	獲得道具	成功率
D5＋A＋B	甲版擦子	100%
D1＋B	生化水筒	100%
D2＋A	鏡之盾	100%
D3＋C	全金屬武裝	100%
D4＋A＋C	聖者之袍	100%
D1~D4＋A~C	魔性之瓶	~70%
	HP 之種	~10%
	MP 之種	~10%
	賢之種	~10%

合成道具組合表

A-液體系
道具名
力量之瓶
防守之瓶
速度之瓶
魔力之瓶
回復劑
藥草湯
特別藥草
解毒劑
拔蘭地
牛奶茶之瓶
可可之瓶
紅茶之瓶
牛奶之瓶
冰岩
冰爪
冰河碎片
樹冰玻璃珠
雷鳴之卡拿
空瓶
難讀的書
予備之葡萄汁
回復果實
藥草
藥草曲奇

B-個體系
道具名
火把
火紅之瓶
爆杖
油之瓶
H 書
紫水晶

C-魔法系
道具名
魔性之香
魔性麝香
魔性噴霧
怪獸種子

D1-事件系 1
道具名
毒蘋果

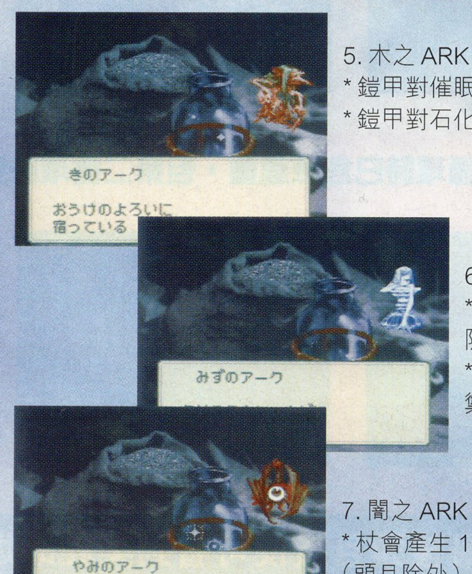
D2-事件系 2
道具名
山毛櫸樹液
書的碎片

D3-事件系 3
道具名
黑色金屬
糖果之瓶

D4-事件系 4
道具名
巨人豎琴
蜥蜴尾巴

D5-事件系 5
道具名
甲版刷子

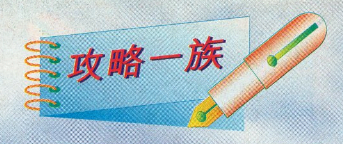
第五世界至第七世界的 ARK



5. 木之 ARK
* 鎧甲對催眠術完全防禦
* 鎧甲對石化術完全防禦

6. 水之 ARK
* 鎧甲對冷系魔法防禦增加 20%
* 頭盔對冷系魔防禦增加 20%

7. 闇之 ARK
* 杖會產生 100% 石化效果（頭目除外）

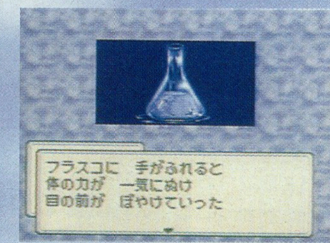


WORLD-5 風之世界•古代人的陰謀

1. 燒瓶 {*1}

主角回到神殿，從火爐處得知通往下一個地方的暗語是「燒瓶」。先離開神殿到外面較上方的小屋，以火之 ARK 點起油燈來開門。主角接着在屋內的畫架用知惠之 ARK，找到秘密通道。在通道內桌子上有一個燒瓶，只要調查它一下便會到達風之世界。

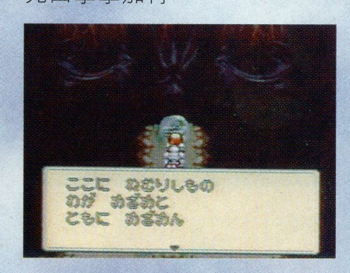




2. 沉睡的人

轉眼間便到達了風之世界的拿拿加村{*2}。主角在眼前的寶箱發現木之ARK（得來全不廢功夫！），可是立刻被長老破口大罵，他說木之ARK是這條村子的寶物，只有風之勇者方有資格拿取。主角四處收集情報，得悉尼姆魯{*3}的父親去了東面的洞穴後便下落不明，主角於是答應替他找回父親。在東之山，尼姆魯在入口處重會父親，二人隨即離去。山洞內吹着很強的風，要注意在停風時才能移動。在洞穴的最深處找到一塊石碑，用知惠之 ARK 來讀取上面的內容：「這裏沉睡着的人，會在我們醒來時甦醒。」主角決定先回拿拿加村。



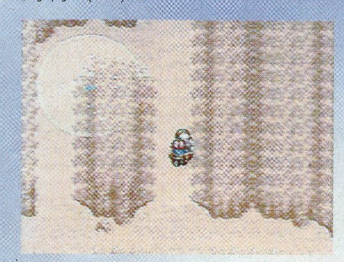


3. 巨人後話

回到村時，長老告訴主角在東之山裏所居住的是一個巨人，而這裏的風便是由他的呼吸所造成的。在晚上，巨人突然醒來，把村莊踩得稀爛。第二天早上，主角發現風停了。長老要求主角去解決這次事件，主角毫不猶疑答應。先到村子西面的山，在山上充滿流沙，而並不是每條流沙道都能通過，正確的路線是左、左、右三、左、左、上。當主角到達山頂時突然發生地震，當回復知覺時主角發現已經身在古姆村{*4}。







4. 遺跡之塔

在古姆村，村民告訴主角在村中居住的考古學者到了村子西北方的遺跡之塔，而塔南側的高倫{*5}不斷放出煙霧，把綠油油的景象完全遮蓋了，主角出村看，西之山已被剷平，相信是那巨人所為。在西北方的遺跡之塔，主角在1F 東側看見考古學者斯魯捷斯{*6}正被怪獸包圍，於是走過去幫手把隆迪姆{*7}打敗。之後斯魯捷斯先回古姆村，主角從上方的樓梯進入地下洞穴。







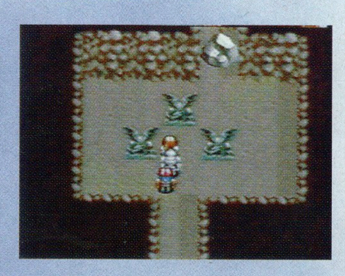


5. 兩本書

經過複雜的地底迷宮，主角終於在 B2 找到藍色的書{*8}及黑色的書{*9}。以傳送魔法回到古姆村，斯魯捷斯告訴主角藍色的書是有關古代之鏡{*10}的事，而其位置大約是在流沙洞中。

6. 流沙洞

主角離開古姆村後便向南面的流沙洞進發。一入洞，便發現兩個寶箱，調查的話便會跟米米克{*11}作戰；在洞內有很多懂得石化術的敵人，所以要特別小心，而這裏只有藥草等寶物，故此不必要刻意去拿。正確路線為「左上右上上上左上上右右」。進入另一個洞，主角看見三條石龍{*12}及一塊擋着去路的岩石，只要一調查石龍便會發生戰鬥，而只有其中一條龍能夠解除岩石封印。這裏共有5個這種機關，真身分別位於右、中、右、左及中間的龍，第6個機關不需理會。最後，主角在最深處得到古代之鏡。





7. 古代人據點——高倫

回到古姆村，斯魯捷斯對主角說古代之鏡是用來剋制古代人的力量；而遺跡之塔南側的高倫正是這裏製造煙霧的地方，所以他叫主角盡快去高倫。



8. 古代人的陰謀

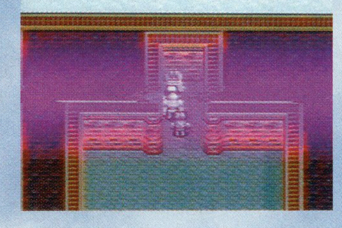
主角從古姆向西北行便到達高倫，在1F正中的建築物發現古代人居農{*13}。他一見主角便發射電光，幸好被古代之鏡吸收了，打敗他後立刻走入建築物。這兒一共有三個鎖，由三個機關所操控，主角要分別把全部機關關上。順帶一提，這裏有很多懂得即死術的敵人，因此盡量避免無謂的戰鬥，在最深處主角只要用知惠之ARK把總掣{*14}關上就能停止製造煙霧，並自動傳送到外面。在入口主角碰見斯魯捷斯，他說原來古代人想利用那巨人來統治這裏，故此把黑色的書交給主角後，叫主角立即到遺跡之塔破壞古代人的陰謀。





9.黑色的書的神秘力量

儲存進度後，主角便再入遺跡之塔，由中央的傳送板到了一幅由無形力量形成的結界牆。主角用黑色的書解除結界，走入塔內。在4F選右下角的傳送板上5F，其餘3塊只能通往寶箱地點，在塔頂的操縱桿主角先用知惠之ARK讀其指示，再用力之ARK拉下操縱桿，不一會巨人便來把塔身拉下，做成一道通往鄰岸小島的橋。大家應先回古姆SAVE，再回到遺跡之塔時會發現四周已經回復舊貌，沒有白茫茫的煙霧。

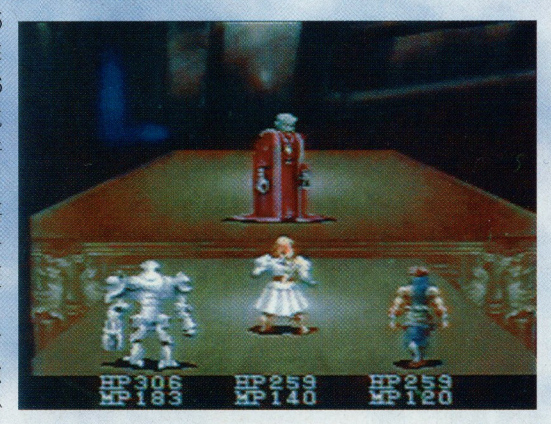






10. 古代人遺跡

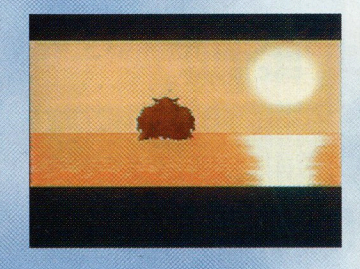
主角經過橋到達古代人遺跡，一直向下走直到B4，發現有無數的古代人居農在再生裝置內。當主角行到某些位置時，其中一些居農會走過來攻擊（一共八隻），不能逃走；而在B5有5隻居農襲擊主角。在B6主角終於找到這次事件的元兇——古代人古嘉{*15}，一和他交談便發生戰鬥，留意的是古嘉比居農強得多，要小心應付（可是「頭目型」隊伍的下場也是一樣——死）。戰勝後用知惠之ARK調查古嘉身旁的電腦得知這是控制居農再生裝置的總電腦，調查後選「適當的操作」{*16}，就能把全部古代人封印起來。



11. 巨人的末日

主角完成任務後，回到拿拿加村，正想找長老時突然發生地震——主角看見巨人正消失在水平線上，牠一步一步沉在海裏，這不禁教人想到「屬於古代的事理應消失在現世了」。就在此時，突然吹起風來，使風之世界回復當初的模樣。在長老之家主角被長老稱為「風之勇者」，並准許帶走木之ARK{*17}。接着主角調查寶箱旁的木雕回神殿。

順帶一提，現在可到通往生果之世界那間房，以木之ARK打開原先不能打開的櫃，取得武器和防具等。還有一點，就是在古姆村的大風車屋究竟有何用？暫時可不用理會（但不代表沒用）。





番外編 -II • 怪獸鬥技場

當你獲得力之ARK及光之ARK後，就可以去隱藏之地——怪獸鬥技場去瞧瞧。那裏可以讓你捕捉怪物去和其他敵人作戰，獲勝後可得銀幣(P)作賞金。

最基本要做的，當然就是先去捉一隻怪物啦。在戰鬥中主角的特技「木像化」可以將比主身級數弱的敵人轉變成為木像形態，在鬥技場中作戰。接着便是在神殿外側西面的路行落沙灘進入洞內，用光之ARK把水池裏的水淨化，就會把左邊的門鎖解開。行出去就發現一把寶劍插在沙上，用力之ARK把劍的力量回復，再調查劍身便能進入謎之領域。

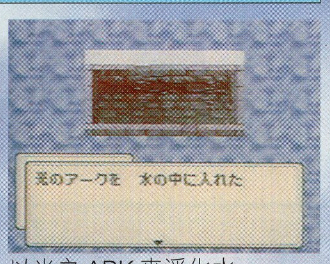
在謎之領域內有左右兩間房。玩者可先在右邊房間把自己捉來的怪物聯同其他怪物作戰，主持人會根據玩者手上的怪物強度與其他對手的實力訂出一個賠率，當然你手上的怪物愈強所獲得的賞金也較少；如果怪物戰敗就會消失。獲得的賞金是以銀幣(P)作單位；順帶一提，在這領域內的通行貨幣是銀幣，金幣在這裏是不通行的。在隔壁的房內，玩者是可以投注在怪物比賽的，賠率當然是以怪物的強弱為準則，而投注金額是由100P至9900P，以每100P做單位。

當玩者手上的木像及銀幣有相當數目時，可以向左邊房間最上方的男子以木像交換道具，可交換的道具是根據該木像而決定，當然要補上一筆銀幣作資金吧。以下介紹幾種可獲得的道具——當然不止以下幾種了。

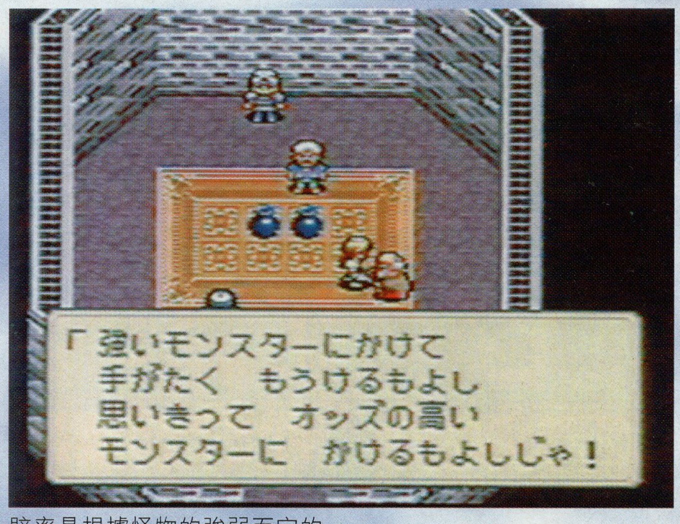
可在鬥技場獲得道具表

怪物名	可獲道具	銀幣	效果
老鷹	小木像	100	售價 200G
邪惡風箏	全力量食物	1000	HP 全回復
石頭惡魔	HP 木像	8000	最大 HP 增加 1~4
單眼球怪	MP 木像	8000	最大 MP 增加 1~4
鐵人 GPG710	金屬木像	500	售價 1000G
藍色單眼球怪	獎金木像	5000	售價 6000G


沙灘洞穴入口



以光之 ARK 來淨化水



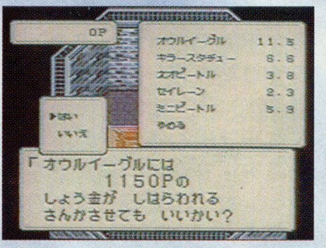
賠率是根據怪物的強弱而定的



寶劍



鬥技場



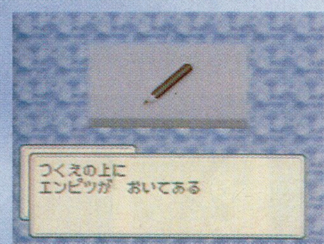
投注 COUNTER

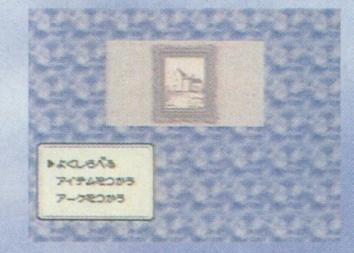

戰鬥畫面

WORLD-6 闇之世界•一部疑幻似真的恐怖小説

1. 入口

首先先聲明，一旦進入闇之世界，在破關之前是不能回到神殿的，所以玩者最好先整理好裝備。在神殿，主角從火爐的暗示得知通往闇之世界的入口是跟「帆布」及「鉛筆」有關的{*18}，首先到 2F 右側房間用木之 ARK 給予桌子上的鉛筆生命，接着回到 1F 大廳左側的畫框，發覺畫框已經被畫上圖畫，敲打它便能進入闇之世界。





2. 孤軍作戰

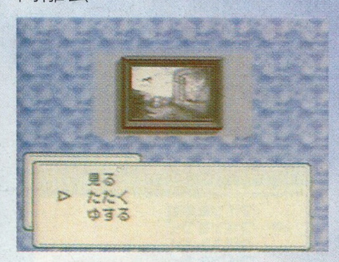


主角眼前的地方大概是一間大屋內某處，正想把木像實體化……甚麼？竟然不行！很久沒試過一人作戰了，故此必須把身上的裝備用 ARK 加以強化（劍——光；盔甲——木；頭盔——火；盾——知惠）；此外，這間房內的床有儲存點，故此應以這裏作據點慢慢解謎破關。主角調查過桌上的日記後，一出房間便被怪物襲擊，幸好這世界每次只會出現一隻怪物，而且沒有隨機戰鬥，所以不太難應付，唯一要注意的是 MP 的數值。

3. 兩幅畫

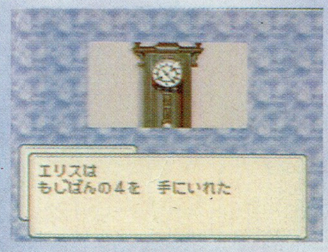
打過敵人後，主角先在下側房間調查另一本日記，隨即聽到開門的聲音（這關大多的門都是根據某些條件來打開的，故此下面不會詳細解釋），主角又在同一間房的書架上找到一本 H 書{*19}。走出走廊，在左側通道主角發現兩幅畫，根據牆上的提示，把兩幅畫的畫面轉成「一隻小鳥在左上方飛翔」的模樣便能打開下側門，在北面房間內的電視機，打開開關後調查看見紅藍黃綠四色。主角先從下側門離去。





4. 飯廳

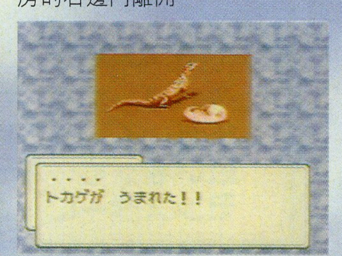
主角調查飯廳火爐旁的時鐘，敲打它後再調查後獲得鏡面數字 4{*20}，接着把 4 字拋進火爐，聽到開門聲。主角進入飯廳南面左方的門，看見一間桌子排列得很整齊的房間。打開{*21}桌上的木盒，再到右側房間打開另一個木盒，接着回飯廳打開木盒，主角聽到開門聲，再搖動盒子{*22}便發現裏面藏着木箱之鍵{*23}。回到跟桌子並排那房間，經過走廊到最尾房，以木箱之鍵打開桌上的木箱，令飯廳正中央的門打開，便順利通過第一部分。



5.第二部分——地下室

一進入地下室，主角便發現床和儲存點，休息過後立刻出發。在房內左側有一個蜘蛛｛*24｝的巢，向它吹三次氣｛*25｝救回蝴蝶後就會聽到開門聲。主角離開房間在走廊走進另一間房，先在火爐點火｛*26｝，然後發現在桌子上的蛋竟然生出了一條蜥蜴｛*27｝，再聽到開門聲。主角正想伸手過去捉那蜥蜴時牠立即逃走，遺留下蜥蜴的尾｛*28｝，拿了後從房的右邊門離開。





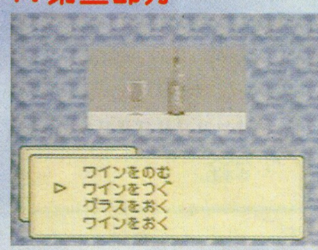
6.毒水地帶

主角進入另一走廊，發現眼前通道被毒水所阻，唯有另想辦法。在左下方的房間內主角在右下角的瓶子調查，取得大櫃之鍵｛*29｝，然後打開右上角的櫃，聽到開門聲。主角走出房再進入右上方的房間，關上機器的按鈕，停止了毒水的流動。離開房間主角從原本毒水的管道前進，進入右側的房間，發現有一個雀巢，把蜥蜴尾餵給牠吃後聽到開門聲，此時玩者可以去剛才鎖着的右下方房間（可以不去），入面會發現了一隻超強的「猛獸」｛*30｝，打敗牠後最上方左側三間房的鎖會同時解除，裏面有很多寶箱；至於最左方的房就有一部機器，玩者可以控制室內（地下室）的燈光強弱。完成後回走廊從左邊的樓梯上去，便順利通過第二部分。





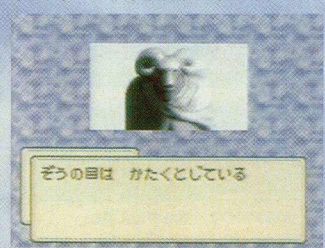
7.第三部分

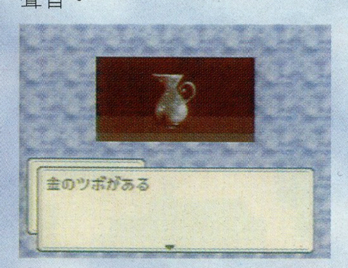


一上到去上層，主角在走廊左下方的房發現床和儲存點。在櫃內先取得酒杯｛*31｝，然後出走廊入右下方的房間，走近櫃去拿白酒｛*33｝，然後把酒倒入酒杯｛*34｝，再喝掉杯裏的酒｛*35｝，便聽到開門聲。

8.清脆的聲響

主角進入右上方的房間，發現兩尊緊閉眼睛的石像。先在左上角的時鐘敲打後找到時鐘之螺絲｛*36｝，然後把它敲打下面桌子上的金色的鐘｛*37｝，發出清脆的聲響，令到左邊的石像張開眼。主角接着由右下方的出口出去進入對面的房間，把時鐘螺絲投入桌子上金色瓶子裏再搖響它，發出另一種清脆聲響，令到右側的石像張開眼，便聽到開門的聲音。





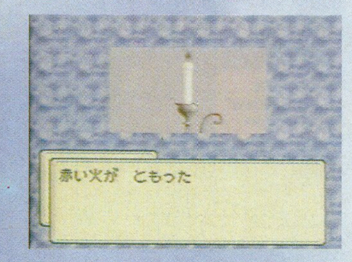
9.催眠石像

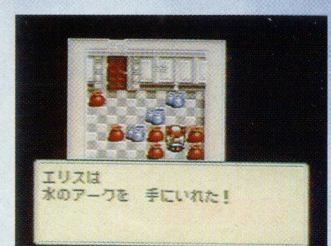
離開房間後，主角進入走廊右側的房，頓時發現五尊和剛才相同的石像。先入右下方的房間，主角調查位於左下角的瓶子，取得紫水晶｛*38｝後用水晶催眠石像（總共七尊，包括剛才的兩尊），完成後便聽到開門聲。



10.點蠟燭

主角先回五尊石像之房，由北面的門經過走廊進入有四張桌子的房。記得第一部分那電視機所顯示的顏色嗎？分別把相對顏色的蠟燭順次序點燃起來（右、左、上、下）便聽到開門聲。主角進入最後一間房，取得寶箱內的水之ARK｛*39｝後便自動傳送到神殿。





番外編-III • 銀幣找換店



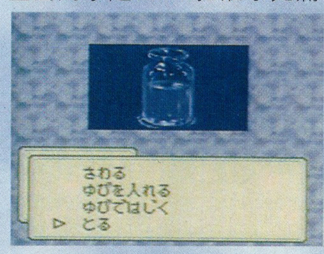
假若你想換道具或投注賽事，可是又沒有足夠銀幣的話，那真不知可以做甚麼呢？如果你已經有木之ARK的話，那麼你可以用下面所提的方法，將手上的金幣兑換成銀幣！方法是到相片所指的地方（位於油燈小屋右邊）調查一下，使用木之ARK後就能進入一個洞，裏面有一個老人，他會以一個像「170G換售價100P」的兑換率，用銀幣交換玩者手上的金幣。要注意的是該兑換率並非每次相同。所以可趁兑換率較低時去入貨。



WORLD-7童話的世界•一個充滿了耳熟能詳童話故事的地方

1. 火爐的秘密

主角回到神殿後，分別和女神像及火爐談話，得知最終章的目的地入口的提示是「水瓶」。先到神殿1F左側房間，主角用水之 ARK 把瓶子充滿水後取之{*40}，然後對着火爐澆水，當火熄滅後從火爐經過一條秘道後到達一個小島上，接着在屋內的故事書裏用知恵之 ARK 閱讀內文後便進入童話的世界。





2. 闇

一到達童話的世界便身處於聽谷城{*41}，主角調查一下身旁的指示板時，「闇」竟然出現在主角跟前。它向主角挑撥一番後，便「哈哈」的消失掉。主角回想起在綠之世界裏的恩怨還未清算，因此決定要把它剷除，維護正義。



3. 接受委托

主角向北走進入皇城，正當向國王自動請纓為討伐狼人{*42}的先鋒時，一名賣火柴的火孩忽忙跑來，說小紅帽{*43}及其祖母{*44}被狼人擄走了！主角於是買過裝備收集情報後便馬上出發。那賣火柴的女孩說小紅帽她們好像在村子西南方的加姆森林{*45}；另外，在宿屋外有兩棵白色大樹，如果對之用木之 ARK，就能造出食物來，主角於是憑此方法獲得三文治及毒蘋果{*46}。臨行前主角再向國王報告行程。



4. 勇救小紅帽

在加姆森林，主角四處看也找不到路入樹林。在左側的樹叢主角發現了一個名叫謝柏克{*47}的老爺爺，他說非常肚餓，問主角可否給他一件三文治，主角把三文治給他吃後，他非常感激便拉下蔓藤讓主角爬上樹頂過去。經過一連串洞穴後終於在最深處找到頭目狼人，戰勝後救回小紅帽二人。





5. 獎賞

回到聽谷城，主角向國王報告。國王對主角捉拿狼人感到非常高興，故給予主角一副「皇家鎧甲」以示獎勵，突然，有村民報告在東面的古姆森林{*48}裏出現魔物，國王於是叫主角去看看。

6.想變得有勇氣的獅子

在古姆森林，主角先東行一個畫面再稍向南行，便碰到魔物——獅子。牠告訴主角原來牠是想向西行的，不過行錯了路。牠說希望可到西北之塔去求魔法師給予牠勇氣（真像《綠野仙蹤》），可是來錯了這兒又嚇怕了村民，真不好意思。主角回到皇城後向國王說明此事，國王想了一會希望主角替他到西北之塔找大魔法師幫茲{*49}回來一趟，於是把介紹狀{*50}交給主角。



7. 大魔法師華茲

主角到達通往華茲之塔的森林，並以小船在河裏移動。在這裏有幾個寶箱可以取，而正確通往塔的路線是上、下、左、上。進入華茲之塔，經過兩道螺旋狀樓梯後，主角在塔頂找到華茲；把介紹狀給他看後，他告訴主角他本身並沒有把握去應付「闇」，故婉拒了主角的邀請，只把「華茲之杖」交給主角。他又叫主角回聽谷城的宿屋找格雷素{*51}，說她應該可以替主角占卜到「闇」的藏身之所。



8. 裁縫屋{*52}

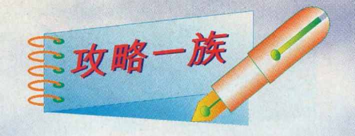
回到聽谷城主角求格蕾素占卜，可是她不答應。求她數次後她終於答應，並告之「闇」現在位於南面的瀑布那處，但必須隱身衣{*53}來通過。在皇城國王說隱身衣是需要裁縫屋才能造出。依下面次序找人談話：宿屋 2F→螞蟻先生家（左上）→屋外的螞蟻→小豬的家（左）→仙蒂娜拉{*54}的家（右下）→賣火柴女孩（行來行去那個）→宿屋 2F。當那男子知道原來是國王正在尋找他時，他便立刻跑回皇宮去。



9. 灰姑娘

主角問國王有關裁縫的事時，他說裁縫正在 1F。會見裁縫後，主角答應幫他把白色裙{*55}交給仙蒂娜拉作晚上舞會用，可是在 12 點時要交還。在仙蒂娜拉家把裙交給她時她說沒有舞鞋參加舞會。問過隔壁的謝柏克爺爺；他說在古姆森林裏有一棵能夠製鞋的樹，可是需要原料——玻璃球{*56}。

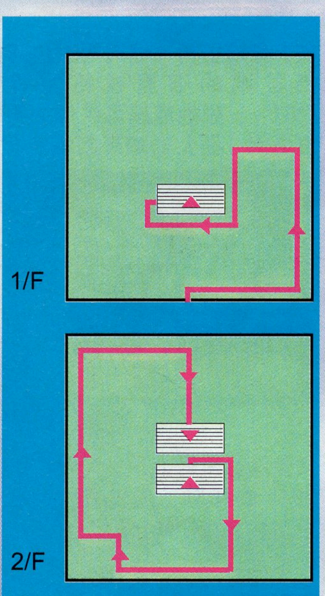


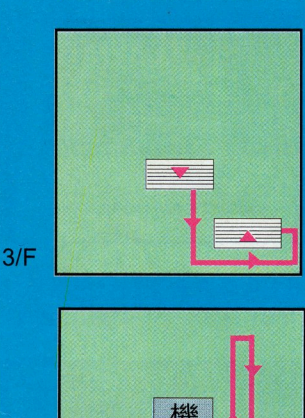


10. 重返風之世界

記不記得風之世界裏的大風車屋？首先主角返回神殿，然後去風之世界古姆村的大風車屋，依照地圖到最頂層的機器處，用水之 ARK 令機器復原，然後取得玻璃球。注意的是這兒是隱藏地形，是看不見任何牆壁和樓梯的。







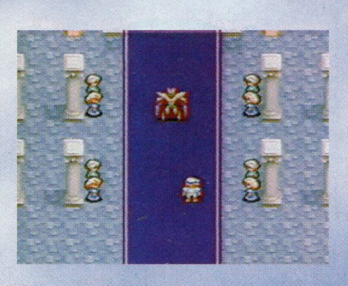
11. 玻璃鞋

回到童話的世界，在聽谷城和謝柏克談過後，進入東面的古姆森林。在曾經與獅子碰面那裏，把玻璃球放入大樹內，它會問主角鞋的尺碼，答案是 19 號，它於是造出一對 19 號玻璃鞋〔*57〕。



12. 舞會上「闇」再現身

主角返回聽谷城，把 19 號玻璃鞋交給仙蒂娜接後，接着便會自動參加舞會。正當王子和仙蒂娜拉跳舞時，剛好到了 12 點鐘，仙蒂娜拉於是轉身走，就在此時傳來了一陣令人毛骨聳然的笑聲，原來「闇」突然出現了。它説它把幾個人木像化了便消失掉。經過仔細調查後一共有 3 人 1 鵝失了蹤——國王、小紅帽、仙蒂娜拉和鵝〔*58〕。當務之急是先找回他們的心。



13. 找回真身



主角到處找尋終於尋回四顆心。先回神殿去，在大廳桌子上發現那 3 人的木像，分別把心放回相對的像後取走那 3 個木像。回到聽谷城木像便全部自動實體化，最後只剩下鵝的木像還未找到。首先在鵝的主人屋側的樹根上用木之 ARK，令它伸出攀藤，然後爬上去回到神殿區域便會找到鵝的木像。把鵝的心放回木像裏便能取回木像，另外爬進去時如果斬斷莖部可得巨人豎琴〔*59〕。

14. 失蹤

主角回皇城向國王報告，大臣説國王自從返來後身體便非常差。在國王的房內他求主角去帶華茲來見他。當主角到達華茲之塔，發現塔內空無一人，於是折返聽谷城，令到主角震驚的是整個城內一條人影也沒有（現在可暫時到木偶那處儲存及回復體力）。主角在皇城 1F 的裁縫那間房發現一個寶箱，裏面裝着隱身衣。

15. 決戰「闇」



從城南的出口主角到達了卡拉斯哥貝斯瀑布〔*60〕，在入口處有一個老人擋着去路，必須穿上隱身衣才能通過。在瀑布內起初是不能通過左邊的，必須將右側最尾的寶箱中的按鈕開啟才可。這裏藏着超強武器像「村正」和「殺劍」等，故此應肯定自己已全部取得。不久便遇見中頭目哥索卡拿，打敗它後在後面區域又發現另一中頭目水龍〔*61〕。戰勝後在洞的最深處找到「闇」。攻略法是以頭目型陣式作戰，三人必須預先裝備十字架，一開始便用「死之咒文防禦」，然後時雄不斷用氣合；美沙用力量增強術；主角負責攻擊，不一會便能獲勝。戰後可得闇之 ARK〔*62〕；回到聽谷城時發現所有人已經平安無事。





16. 最終迷宮



主角先回到神殿藏着七名勇者木像的房間，用闇之 ARK 將中央的門打開，進入最後迷宮。一會兒後主角碰上中頭目鐵爪〔*63〕了，打敗它後從其後方進人洞內。主角發現眼前有四個洞口，在洞內是以「劃鬼腳」形式移動，故此只有一個入口能夠通往出口。正確路線是由左邊第三個洞口進入，其餘的通道是通往寶箱的。主角出洞後發現有一個牆上按鈕，按後出現回去神殿的捷徑，應先回去儲存。儲存後到剛才的按鈕附近入洞內，頓見一片漆黑，其實只要一直向前行便可以。不久便碰上最後一隻中頭目拿加拉沙〔*64〕，戰勝後便會在前面看見最終頭目。





番外篇-IV • 隱藏謎題屋



在神殿後面某一棵樹，仔細調查可以發現一個很小的洞穴，如果在樹裏使用光之ARK，就能進入這間隱藏謎題屋。在屋裏分別提供兩款遊戲——惡魔板及神經衰弱。

惡魔板——在一個4×4的正方形內，分別藏了由至15及一塊惡魔板所組成的16塊蓋着的板，玩者在這裏可以任意選取其中一塊板，接着再翻開另一塊板，直到翻開惡魔板遊戲便結束。把全部翻開的數字板的總數加起來，就可以決定玩者可得的禮物。每玩一次要200G。

神經衰弱——在一個4×4的正方形內，分別藏了8對數字（由1至8），玩者在4次機會內把兩塊相同的板翻出來，換句話說即可以把8對組合完全找出（好運的話）。所獲得的禮物是根據翻開數字板的數字而決定。收費400G。



「神經衰弱」獎品表

組合	獎品
1	爆杖
2	空瓶
3	力量之瓶
4	魔性麝香
5	藥草湯
6	十字架
7	地震之鐘
8	冰爪

「惡魔板」獎品表

分數	獎品
0～9	預備之葡萄汁
10～19	速度之瓶
20～29	難讀的書
30～39	黃玉
40～49	回復劑
50～59	解毒劑
60～69	死之紋章
70～79	風來之鐘
80～89	魔導之鏡
90～99	魔性之香
100～109	特別草藥
110～119	紅寶石
120	魔性噴霧

武器表

(1) 劍

日文名	中文譯名	攻擊力	售價/G*
さびたけん	生 劍	1	N/A
ブロンズブレード	青銅劍	3	N/A
ブラックバスタード	黑色大劍	16	550
スティールソード	鋼劍	20	N/A
ぎんのけん	銀劍	24	1200
レッドウィングソード	紅翼劍	30	3500
だいちのつるぎ	大地之劍	36	4000
アンデッドスレイヤー	屠不死劍	45	N/A
おうごんのつるぎ	黃金之劍	50	N/A
らいめいけん	雷鳴劍	60	4800
こだいのつるぎ	古代劍	65	N/A
ホーリーブレード	神聖劍	72	4500
ぐれんのけん	火紅劍	84	21000
デスブリンガー	殺劍	96	N/A

*售價是指該武器／防具／道具在商店裏所販賣的價格；N/A是指該項物品沒有在商店發售。

(2) 刀

日文名	中文譯名	攻擊力	售價/G*
かいぞくシミター	海賊刀	6	10
くろがねシミター	黑色金屬刀	10	120
へちまスラッシャー	絲瓜刀	15	350
えんげつとう	圓月刀	34	N/A
シャムシール	暹羅封印刀	56	3400
ラグナロク	拉格納洛克	68	N/A
むらまさ	妖刀村正	95	N/A

(3) 小刀

日文名	中文譯名	攻擊力	售價/G*
がいぞくナイブ	海賊小刀	3	30
サメのは	鯊魚齒	9	20
くろがねナイフ	黑色金屬小刀	12	240
くだものナイフ	生果刀	14	340
シルバーナイフ	銀製小刀	20	2100
グラデュース	聖靈小刀	32	N/A
マインゴーシュ	左手用小刀	45	4300
アサシネーター	刺客小刀	70	N/A

(4) 斧

日文名	中文譯名	攻擊力	售價/G*
かいぞくアックス	海賊斧	7	80
くろがねアックス	黑色金屬斧	14	510
がんせきのおの	岩石之斧	18	680
トマホーク	飛石斧	34	3800
ロックハーケン	岩鈎	40	4000
ギロチンアックス	斬頭斧	50	4100
トールのおの	雷神斧	68	5400

(5) 鐵人強化ARM

日文名	中文譯名	攻擊力	售價/G*
パワーアーム	力量手臂	6	N/A
てつゴボウ	鐵拳	14	400
ブリキのグローブ	白鐵手套	22	N/A
パワーリスト	力量手腕	28	N/A
P1301	P1301	34	N/A
ガントレット	防護手套	42	4600

(6) 杖

日文名	中文譯名	攻擊力	售價/G*
ほのきのつえ	檜樹之杖	10	100
あくのかたぼう	惡形之棒	15	N/A
かしのきのつえ	樫樹之杖	21	1500
まどうのつえ	魔導之杖	28	N/A
らいめいのつえ	雷鳴之杖	34	N/A
デッキブラシ	甲板擦子	40	N/A
すいてきのつえ	水滴之杖	48	8600
ワズのつえ	華茲之杖	64	N/A

(7) 雙截棍

日文名	中文譯名	攻擊力	售價/G*
バナナヌンチック	香蕉雙截棍	15	N/A
さんせつこん	三截棍	22	N/A
かまヌンチック	鐮刀雙截棍	32	3600
メタルヌンチック	金屬雙截棍	38	N/A
クラッシャー	粉碎棍	45	4600

(8) 弓

日文名	中文譯名	攻擊力	售價/G*
ロングボウ	長弓	17	N/A
ヘビーブロウ	重型弓	28	2200
ぎんのゆみ	銀弓	38	3500
ヘビーガン	重型發射器	58	4500
いかづちのゆみ	雷電弓	70	N/A
ほのおのゆみ	火炎弓	84	N/A

(9) 回力標

日文名	中文譯名	攻擊力	售價/G*
ブーメラン	回力標	20	1600
チャクラ	飛投	28	2800
ダブルチャクラ	雙飛投	37	4600
シュートリッパー	鋸齒飛輪	46	5100
しゅりけん	手裏劍	58	N/A

防具表

(1) 盔甲／身着

日文名	中文譯名	防守力	售價/G*
かわよろい	皮甲	1	80
チェインメイル	鎖子甲	3	140
かわのふく	皮服	4	N/A
くろがねのよろい	黑色金屬甲	7	320
バンデッドメイル	盜賊盔甲	11	570
グランドメイル	堂煌鎧甲	18	1600
プレートアーマー	鐵片甲	25	3400
シルバーアーマー	銀製鎧甲	31	4800
プラチナアーマー	白金鎧甲	37	4200
ボーンドメイル	加骨盔甲	42	5500
ミスリルのよろい	米斯里魯甲	48	17000
おうけのよろい	皇家之鎧	52	N/A

(2) 頭盔／帽子

日文名	中文譯名	防守力	售價/G*
かわのぼうし	皮帽子	1	8
てつかぶと	鐵頭盔	2	20
くろがねかぶと	黑色金屬頭盔	4	140
ナイトキャップ	騎士帽子	6	600
クロスヘルメット	十字頭盔	6	210
ハードヘルメット	堅硬頭盔	9	2100
フード	頭巾	10	2200
ほねつきかぶと	骨甲頭盔	11	1600
しろがねのかぶと	白鐵頭盔	14	N/A
さんかくぼうし	三角帽	18	8500
ロイヤルクラウン	皇冠	18	15600



(3) 盾

日文名稱	中文譯名		
バックラー	小型盾牌	1	18
ブラックシールド	黑色盾	3	250
ボーンドシールド	加骨盾牌	5	570
カイトシールド	風箏盾	10	1300
たたかいのたて	戰鬥之盾	14	3400
かめのこうら	龜甲之盾	16	2200
かがみばりのたて	鏡之盾	18	N/A
しろがねのたて	白鐵盾	21	9700
クリスタルシールド	水晶盾	25	N/A

(7) 鐵人強化護盾

日文名稱	中文譯名		
ショルダーパッド	肩部護墊	5	1800
クロームプレート	鉻片	11	N/A
スティールショルダー	鋼護肩	18	3600
リーンフォーサー	增幅器	22	N/A

(4) 袍

日文名稱	中文譯名		
あさのローブ	麻質袍	14	560
めんのローブ	綿質袍	25	2600
しっこくのローブ	漆黑之袍	36	3500
まどうのローブ	魔導之袍	42	2400
きぬのローブ	絹質之袍	50	5600
ばらのローブ	薔薇之袍	58	3000
せいなるローブ	聖者之袍	66	N/A

(8) 鐵人強化配件

日文名稱	中文譯名		
ブリキのバケツ	白鐵水桶	8	580
メタルヘッド	金屬頭殼	15	N/A
ハードクロス	堅硬十字架	20	N/A
アルカロイドのバケツ	生化鹼水桶	37	N/A

(5) 道服（胴着）

日文名稱	中文譯名		
くれないのどうぎ	紅色道服	10	720
にちりんのどうぎ	日輪道服	22	3500
パンサースパッツ	豹紋戰衣	30	6700

(6) 鐵人強化裝甲

日文名稱	中文譯名		
ミスリルのそうこう	米斯里魯裝甲	6	N/A
ぎんのそうこう	銀製裝甲	10	420
ブリキのベスト	白鐵背心	22	4500
チタンのそうこう	鈦金屬裝甲	28	5200
フルメタルジャケット	全金屬武裝	34	N/A
スティールアーマー	鋼鐵盔甲	52	22000

道具表

日文名稱	中文譯名	售價*	效果
たいまつ	火把	N/A	敵一／火系／威力小
ぐれんのつぼ	火紅之瓶	N/A	敵一／火系／威力中
メテオのボトル	隕石之瓶	N/A	敵一／火系／威力大
ファイヤークラッカー	爆杖	330	敵全／火系／威力中
あぶらのびん	油之瓶	580	敵全／火系／威力大
ヒドラのいぶくろ	水蛇之胃	920	敵全／火系／威力極大
アイスロック	冰岩	N/A	敵一／冰系／威力小
こおりのツメ	冰爪	260	敵一／冰系／威力中
ふぶきのほとる	吹雪之瓶	N/A	敵一／冰系／威力大
ひょうがのかけら	冰河碎片	400	敵全／冰系／威力中
じゅひょうのビーズ	樹冰玻璃珠	N/A	敵全／冰系／威力大
しんかいのオーブ	深海寶珠	N/A	敵全／冰系／威力極大
らいめいのスカラベ	雷鳴斯卡拿	240	敵一／雷系／威力中
ダイヤボム	鑽石炸彈	N/A	敵一／雷系／威力極大
プラズマのボトル	等離子瓶	N/A	敵全／雷系／威力大
ひかりのクローバー	光之三葉草	N/A	敵全／聖光／威力極大
じしんのかね	地震之鐘	N/A	敵全／地震／威力小
ふうらいのかね	風雷之鐘	N/A	敵全／風系／威力大
しのもんしょう	死之紋章	600	敵一／死之呪文
きんだんのもんしょう	禁斷之紋章	N/A	敵全／死之呪文
ハチミツのびん	蜂蜜之瓶	10	HP 10 回復
かいふくのみ	回復果實	90	HP 30 回復
ポーション	回復劑	40	HP 40 回復
やくそう	藥草	120	HP 100 回復
やくそうクッキー	藥草曲奇	180	HP 160 回復
やくそうスープ	藥草湯	250	HP 250 回復
スペシャルやくそう	特別藥草	400	HP 全回復
ましょうのかおり	魔性之香	N/A	MP 16 回復
ましょうのムスク	魔性麝香	N/A	MP 40 回復
ましょうのスプレー	魔性噴霧	N/A	MP 100 回復
ましょうのこびん	魔性小瓶	N/A	MP 全回復
ましょうのボトル	魔性之瓶	N/A	HP,MP 回復
アンチドーテ	解毒劑	15	石化、中毒等狀態回復
サンドイッチ	三文治	20	HP 20 回復
ほしにく	肉乾	N/A	HP 60 回復
キノコ	冬菇	N/A	HP 90 回復
ブランデー	拔蘭地	N/A	HP 100 回復
こうすい	香水	N/A	MP 80 回復
むずかしいほん	難讀的書	180	敵一／催眠術
パワーのボトル	力量之瓶	64	戰鬥中力量增加 20%
ガードのボトル	防守之瓶	52	戰鬥中防守增加 20%
スピードのボトル	速度之瓶	50	戰鬥中速度增加 20%
マジックのボトル	魔法之瓶	48	戰鬥中魔力增加 20%
HPのたね	HP 種子	N/A	最大 HP 上限增加 1～4
MPのたね	MP 種子	N/A	最大 MP 上限增加 1～4
ちからのたね	力量種子	N/A	力量增加 1～4
いしずえのたね	基礎種子	N/A	防守增加 1～4
すばやさのたね	素早種子	N/A	速度增加 1～4
かしこさのたね	智慧種子	N/A	魔力增加 1～4
よびのマスト	預備葡萄汁	14	戰鬥中確保逃走率高
まどうのかがみ	魔導之鏡	320	10 回合內敵方攻擊魔法無效化
じゅうじが	十字架	250	戰鬥中死之呪文防禦
トパーズ	黃玉	N/A	售價 500G
ルビー	紅寶石	N/A	售價 1000G
サファイア	藍寶石	8000	售價 4000G
エメラルド	綠寶石	N/A	售價 10000G
あきびん	空瓶	N/A	可把外物像蜜糖倒入，留待有需要時使用
ぞうげのカメオ	象牙雕石	N/A	裝備／防守↑6
ちんもくのあしかせ	沉默的腳鎖	N/A	裝備／力量、防守↑8；速度、魔力↓10
ほしのピアス	星之耳環	N/A	裝備／防守↑14
プラチナのブローチ	白金扣針	N/A	裝備／魔力↑10
ちせいのアンクレット	知性腳鐲	N/A	裝備／魔力↑20
マジックバックル	魔法皮帶扣	N/A	裝備／力量、防守↑10
グリフォンのブーツ	鳥怪之靴	N/A	裝備後踏在損傷地面不減 HP

特殊技

下表是各個角色所學到特技的等級及效果

特技名	中文譯名	效果	主男	主女	美莉娜	勒古斯	妮莎因	時雄	卡米奧	美沙
アトミック	原子能	敵一／以最大 HP 的 3/4 作攻擊力；HP 10 消費	－	－	－	8	－	－	11	－
いかく	威嚇	敵一／力量↓30%	－	－	－	－	－	－	4	－
いのり	祈禱	自己 HP 20～40 回復	－	－	－	－	－	－	－	10
ガード	守備	使用的回合防守↑30%；下回合力量↑30%	3	4	－	－	3	－	－	－
きあい	氣合	我方全員力量↑10%	－	－	－	－	9	5	－	－
キック	三連腳	敵一／以 1/3 的機率作通常 3 倍的攻擊	－	－	－	－	16	－	－	－
きゅうけつ	吸血	敵一／HP 12～40 吸為己用	－	－	－	－	－	－	17	－
しのくちづけ	死亡之吻	敵一／HP 10～30 吸為己用	－	－	8	－	－	－	－	－
じひ	慈悲	自己的 MP 10～30 回復	－	－	－	－	－	－	－	15
スマッシュ	衝擊拳	以通常 1/2 的攻擊力作全體攻擊	－	－	－	－	21	－	－	－
ねがいのうた	願望之歌	敵一／催眠術	－	－	－	－	－	－	－	5
はどう	波動	敵一／以最大 HP 的 3/4 作攻擊力	20	22	－	－	19	－	－	－
フィギュア	木像化	敵一／把較弱小的怪物變成木像	7	7	－	－	－	－	－	－

フルアトミック	強力原子能	敵全／以最大HP的3/4作攻擊力；HP 20消費	－	－	－	15	－	－	－	－
フルパワー	全能量	使用者在6回合內力量、防守↑10%；隨後30回合力量、防守↓30%	－	－	－	20	－	－	－	－
ブレス	火炎氣息	敵全／火系攻擊	－	－	－	－	－	－	24	－
ぶんしんぎり	分身斬	任意選擇目標的2回連續攻擊	－	－	－	－	－	12	－	－
みだれうち	亂打	敵全體攻擊；可是威力只是原本的1/2	8	9	－	－	－	－	－	－
みわくのひとみ	魅惑之瞳	敵一／魔力↓30%	－	－	6	－	－	－	－	－

日文對照表

1.フラスコ
2.ナナカ
3.レムウ
4.クム
5.コルン
6.シルチス
7.ロデム
8.あおいほん
9.くろいほん
10.こだいのカガミ
11.ミミック
12.ストーンドラゴン
13.クローン
14.メインスイッチ
15.クーガ
16.てきとうにいじる
17.きのアーク
18.キャンバスえんぴつ
19.エッチなほん
20.もじばんの4
21.ひらく
22.ふる
23.きばこのカギ
24.クモ
25.息をかける
26.もやす
27.トカゲ
28.トカゲのしっぽ
29.タンスのカギ
30.もうじゅう
31.ワイングラス
32.しろワイン
33.おく
34.つぐ
35.のむ
36.とけいのネジ
37.金のかね
38.むらさきすいしょう
39.みずのアーク
40.みずのはいったビン
41.ティンクル
42.おおかみ
43.赤ぼうし
44.おばあちゃん
45.ガムの森
46.どくりんご
47.ゼベック
48.クムの森
49.ワズ
50.しょうかいじょう
51.グレーセル
52.したて屋
53.かくしみのふく
54.シンデレナ
55.しろいドレス
56.ガラスだま
57.ガラスのくつ19
58.がちょう
59.トロルのたてごと
60.カラスコゾスの瀧
61.ウォータードラゴン
62.やみのアーク
63.アイアンクロー
64.ナーガラーシャ

魔法表

下表所列出的，是在這遊戲內出現的48種魔法，每一種魔法的效果及各個角色學習這魔法的等級。

魔法名稱	中文譯名	效果	MP消費	主男	主女	美莉娜	勒古斯	時雄	卡米奧	美沙
ファイヤー	火炎	敵一／火系／攻擊力20	2	4	－	2	－	－	－	－
ファイヤーストーム	火炎風暴	敵一／火系／攻擊力70	4	11	－	4	－	－	－	－
ファイヤーボール	火球	敵一／火系／攻擊力110	8	－	－	20	－	－	－	－
レッドバーン	赤紅燃燒	敵全／火系／攻擊力25	5	－	－	－	－	2	－	－
ヒートサイクロン	火龍卷	敵全／火系／攻擊力85	8	18	－	9	－	－	－	－
プロミネンス	太陽之火	敵全／火系／攻擊力150	18	－	－	28	－	－	－	－
コールドダウン	冷凍	敵一／冰系／攻擊力25	3	－	5	－	－	－	3	－
アイスロックネイル	冰岩針	敵一／冰系／攻擊力90	6	－	11	11	－	7	10	4
ブリザードホール	寒風區域	敵一／冰系／攻擊力140	9	－	－	－	－	－	20	－
ひょうがせつだん	冰河切斷	敵一／冰系／攻擊力210	10	－	－	－	－	－	17	－
アイスウォール	冰牆	敵全／冰系／攻擊力30	5	－	10	－	－	－	－	－
アイスチェーン	冰鍊	敵全／冰系／攻擊力110	10	－	14	14	－	－	－	－
フリージングヘル	冰地獄	敵全／冰系／攻擊力190	20	－	－	－	－	－	－	22
ライトニング	閃電	敵一／電系／攻擊力50	4	－	－	－	－	14	13	－
プラズマフィールド	等離子場	敵一／電系／攻擊力126	8	26	21	－	20	－	－	－
ブラストボム	爆烈炸彈	敵一／電系／攻擊力200	22	－	－	－	10	－	－	－
レーザー	激光	敵全／電系／攻擊力40	5	－	－	－	3	－	－	－
ワイドレイ	闊光線	敵全／電系／攻擊力80	10	－	－	－	7	－	－	－
スパーク	電光	敵全／電系／攻擊力140	14	－	－	－	15	－	－	－
ボルトアース	雷擊	敵全／電系／攻擊力174	20	－	－	17	－	23	－	－
ホーリーエンブレム	神聖徽章	敵全／聖光／攻擊力168	16	－	－	－	－	－	－	16
ハリケーン	龍卷風	敵全／風系／攻擊力120	10	－	－	26	－	－	－	－
アースクエイク	地震	敵全／地震／攻擊力50	6	－	－	－	－	－	18	－
キル	死之呪文	敵一／即死	10	29	－	－	－	12	15	－
デスフレア	死亡核融	敵全／即死	20	－	－	－	－	29	26	－
ブラックアウト	全黑蝕	敵一／必死（頭目除外）	25	－	－	24	－	－	－	－
パワー	增力術	我一／力量↑30%	8	9	－	－	－	－	－	11
ドロウ	減力術	敵一／力量↓30%	12	－	－	－	－	－	12	－
ハード	堅硬術	我一／防守↑30%	8	－	18	－	－	－	－	9
シック	弱化術	敵一／防守↓30%	15	－	－	15	－	－	－	－
スピード	加速術	我一／速度↑30%	7	－	8	－	－	4	－	6
スロウ	緩慢術	敵一／速度↓30%	8	－	－	12	－	－	－	－
オーラ	強靈術	我一／魔力↓30%	8	－	－	－	－	－	－	12
カース	詛咒術	敵一／魔力↓30%	10	－	－	－	－	－	6	－
スリープ	催眠術	敵一／2～5回合睡眠	3	－	3	－	－	－	－	－
ストーン	石化術	敵一／1～6回合內石化	4	－	－	5	－	10	－	－
ヘルス	回復術	我一／HP 50回復	3	2	2	－	－	－	－	2
モアヘルス	中回復術	我一／HP 100回復	6	13	12	－	－	－	－	3
ハイヘルス	高回復術	我一／HP 180回復	10	－	－	19	－	－	－	13
フルヘルス	超回復術	我一／HP完全回復	15	33	23	－	－	－	－	18
ヒール	治療術	我全／HP 50回復	6	21	20	7	－	－	－	－
ヒールモア	中治療術	我全／HP 100回復	12	－	－	－	－	－	－	14
ヒールハイ	高治療術	我全／HP 180回復	20	－	－	－	－	－	－	20
フルヒール	超治療術	我全／HP完全回復	40	－	－	－	－	－	－	24
キュア	解毒術	我一／中毒、石化回復	4	－	26	－	－	－	－	2
ミラー	鏡子術	戰鬥中我方一人防禦敵方魔法	6	－	－	22	－	－	－	－
デスガード	死之呪文防禦	戰鬥中我方一人防禦敵方死之呪文	6	15	16	－	－	18	－	19
ワープゲート	空間傳送	能夠隨時返回儲存點	14	6	6	－	－	－	－	－

更正：

◆上期提到的「魔法果醬瓶」合成法，附加材料表在印刷上出現了錯誤，故此今期把正確的材料表再次印出。

附加材料	得手道具
甚麼也不加	魔性小瓶
肉乾	魔性之瓶
腐壞蜜糖	魔性之瓶
黃玉	魔性之瓶
冰岩	吹雪之瓶
火把	隕石之瓶

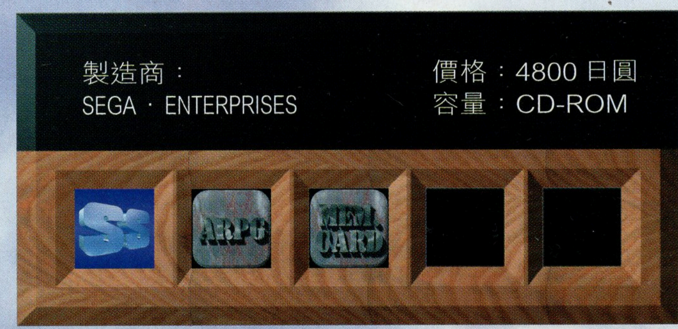
◆另外，有讀者致電查詢有關「砂之世界」破關後在「鎗老大號」2F裏面謎題的解決方法，答案是「096」，完成後可得「魔性麝香」。



遊戲初段的流程式攻略介紹

魔法騎士

MAGIC KNIGHT RAYEARTH



突然被召喚到異世界的三人

這天是獅堂光所讀的學校的旅行日。來到東京鐵塔的她，乘昇降機到達頂層時，遇上了兩名其他學校的女孩，她們還替阿光將小狗「閃光」捉回，但這時天空裏突然發生了異變，三人來到了一個完全陌生的世界「錫菲羅」。



■獅堂光在鐵塔的頂層遇上了另外兩名女主角。

■天空中出現的強光把三人吸引着。





■三人就這樣突然來到了異世界。

■但神官謝加圖亦知道了三人的出現，準備先發制人。



在異世界中成為戰友的三名少女

三人互相作過自我介紹後，導師古列夫出現了在她們的面前。面對突然出現的巨大怪物，古列夫以魔法將牠一擊打到了。三人從古列夫口中知道了自己是傳說中的「魔法騎士」，若想回到現實世界，便必須成為「魔法騎士」，並拯救錫菲羅才可。

■龍嘯海及鳳凰寺風對於阿光和自己同年感到很吃驚。





■外表像小孩的古列夫，其實是位745歲的「導師」。

■突然出現的怪物，古列夫只花一擊便將牠打倒了。



前來襲擊的雅路施奧妮

當三人獲得古列夫傳授魔法力量後，謝加圖派來的刺客雅路施奧妮出現了。古列夫於是召喚出一頭巨鳥將三人送走，但自己卻不小心中了雅路施奧妮的石化魔法，只好看着她前去追擊阿光她們。

■三人從古列夫那裏得到了魔法的力量。





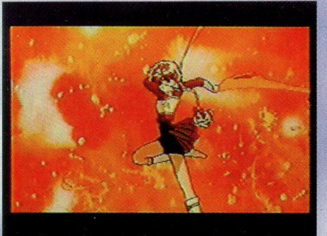
■古列夫喚出一頭巨鳥將三人送走。

■三人不一會便遇上了雅路施奧妮。



擊退敵人後到達沉默之森

阿光突然放出了魔法「炎之箭」，雅路施奧妮因為大意而被擊退，但三人亦從巨鳥身上掉進了沉默之森。三人在森林中找到了一所大屋，打算前往拜訪芙利西亞。



■阿光第一次運用魔法力量，放出了「炎之箭」。

■當三人來到門前時，大門竟自動打開了。





■像圖中的這種藍色泉水，可以令HP及MP回復。

從創師手上得到了武器

三人在芙利西亞的房中因為被誤認是小偷而被捉住，但當她知道了三人就是魔法騎士後便將三人放了出來，芙利西亞還將武器借給三人，但為了替三人製造專用武器，阿光她們的下一個目標是取得艾蒂路挪泉中的艾斯古托礦物。

■三人中了房中的陷阱。

■利用意志力，三人各自找到暫時最適合自己的武器。





■三人還得到神秘生物（？）莫歌拿同行。

■古列夫與芙利西亞的不思議錫菲羅講座。



走不完的沉默之森！？

離開芙利西亞的房子後向左走，眾人朝着沉默之森的出口前進，最鬥亦在這時正式開始。在這森林中前進時，最重是留意移動的路線，否則是永遠也沒有辦法離開這裏的。當眾人前進了一會時，遇上了自稱是獵人的菲力安。



■三人的攻擊各有自己的特點，可在這時熟習一下。

■在這個路口選左方的路是關鍵所在。





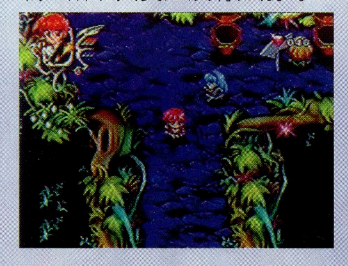
■突然出現助了三人一臂之力的神秘少年菲力安。

■阿風似乎對他不大信任。



在出口伏擊眾人的雅路施奧妮

雖說菲力安是加入了成為同伴，但他在戰鬥中不會參戰，所以其實是沒有分別的。當眾人終於找到出口時，卻遇上了早已在等待着三人的雅路施奧妮。菲力安為保護阿風而被擊倒，只有炎之箭的阿光也是處於下風……就在這時，古列夫和阿海的內心對話，引導她發揮魔法的力量……



■在指示牌停下時左下方走。

■過這斷橋時一定要用跳的，否則便會掉了下去。





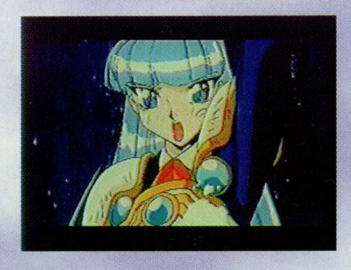
■菲力安為保護阿風而受傷。

■為了救阿光，阿海終於感覺到自己的魔法力量。



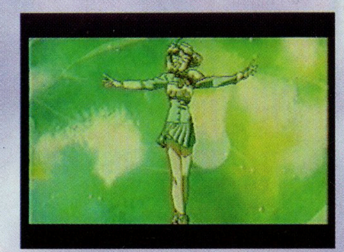
領悟出魔法之力的三人

阿海在危急關頭施展了水之龍，將雅路施奧妮又一次擊退了，而阿風為救幫自己擋了一擊的菲力安，亦學會了「治癒之風」。知道了三人的真正身分後，菲力安亦打消了自己當魔法騎士的念頭，在吻過了阿風的手背後便獨自離開，至於阿風……



■阿海所用的是水系魔法。

■阿風為了救人，亦領悟出治癒系魔法。

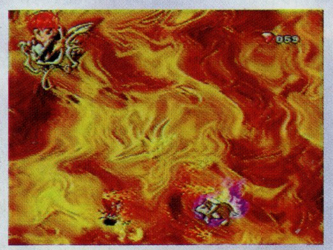




■菲力安禮貌地在阿風的手背上輕輕一吻。

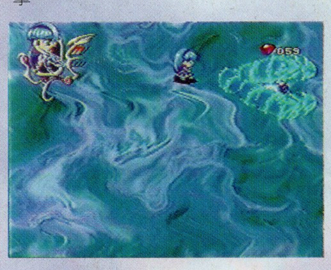
在傳說之泉中的戰鬥

繼續前行的三人，來到了傳說之泉中，在這裏，三人各自被自己最重視的人物襲擊，這時三人要各自利用自己現時學會了的魔法將敵人打倒，戰勝敵人後的三人，終於也得到了艾斯古托礦物。



■阿光遇上了自己所養的小狗閃光，你要不斷為她補充MP以炎之箭攻擊。

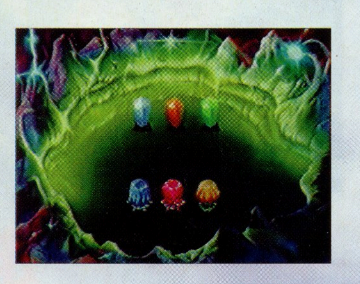
■阿海的敵人是自己的父母，你要在她們停下攻擊時從旁以魔法攻擊。





■阿風則要用箭射傷另一個自己後，以魔法治好自己的傷再作攻擊。

■三人在傳說之泉的深處，找到了艾斯古托礦物。



得到了專用武器

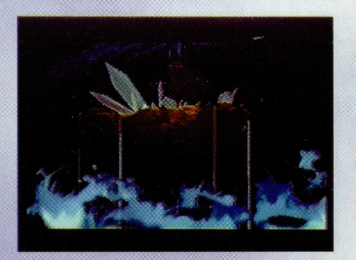
取得艾斯古托礦物後，三人先回到芙利西亞的大屋，她亦馬上為三人製造了專用武器。與此同時，多次戰敗的雅路施奧妮受到神官謝加圖的懲罰，被封在水晶之內。

得到了專用武器後的三人，下一個目標是東北方近海的地區。



■芙利西亞不准阿光她們偷看自己製造武器的過程。是商業秘密嗎？

■在謝加圖的大殿中，雅路施奧妮被封到水晶之中了。





■在取得新武器的同時，亦知道了下一個目的地是哪裏。

來到第一條村子之中

離開芙利西亞的大屋後，阿光她們今次要從右方的山洞來到波列斯村中。這裏的村民最近正為出現的怪物而煩惱，三人拜訪過村裏的魔術師魯基萊及村長後，答應了村長去將怪物打倒。



■本來鎖上了的門，現在可以進入了。

■這波列斯村是遊戲中阿她們所到的第一條村子。





■這位就是自稱「錫菲羅最強之魔術師」魯基萊。

■雖然不知能否成功，但阿光她們亦答應村長盡力一試。



裝備了新武器後的第一戰

從村子左上方離開後，三人來到了魔物巢穴的山洞之中。這時大家可先來熟習一下三人的新武器。基本上這武器和之前所用的分別不大，只是加了一種儲勁後放出的強力招式。由於阿風的儲勁招式是導向箭，除了攻擊力稍弱外，是相當不錯的攻擊招式。



■解下封印後，三人從村子左上方朝敵人所在地前進。

■阿風的導向箭是種不用接近敵人亦可擊中的招式。





■從這入口進入便可繼續前進。

充滿解謎成分的迷宮

在這山洞中滿佈陷阱，很多時都是不解破它們便不能繼續前進的。利用移動板往右走後，三人在鏡中見到了古列夫，他更將新魔法「碧之疾風」傳授了給阿風。



■推動這個球，讓它為你打開通道。

■用劍刺向機關，便會令踏腳板出現。





■來到這移動板地區時，首先應向右方走。

■這樣，鏡中的古列夫便會將新魔法傳授給阿風。



決戰首領巨形蜘蛛

利用阿風的新魔法「碧之疾風」，三人輕易便擊退了前來阻礙的魯基萊。跟着，三人便會遇上遊戲中的第一隻首領大蜘蛛。這首領在身體離地時無敵的，所以攻擊時要看準機會才可。基本上，只要三人的魔法攻擊全擊中牠的話，幾乎是足以將牠幹掉的……



■在裝備畫面中將風的魔法改為碧之疾風來攻擊，便可擊退魯基萊。

■當首領吐出光彈時，應盡量後退從空隙中避過。





■阿海的攻擊力是三人中最強的，對付首領時會很有用。

海邊魚村達夫倫

消滅了怪物後，三人從村的右上方離開村子，來到了沿海的魚村達夫倫，但這裏的人卻因為海裏出現了旋渦而沒辦法出海，想出海的三人從村民的口中，知道有一位精通泳術的男子卡魯達斯最近剛搬走了……



■打倒了怪物後，便可利用村裏右上方的出口。

■三人跟着來到了位於海邊的達夫倫。





■這位養着一匹小怪物的少女，是這段故事的關鍵人物之一。

■從村民口中知道有人的泳術可越過急流（！）。





SHINING系列首個動作RPG，超強攻略堂堂登場！

SHINING WISDOM

BY WIDDON

製造商：SEGA　價錢：5800日圓
發賣日：發賣中

SS　ARPG　MEM. CARD

前言

若閣下以前是SEGA MEGADRIVE的忠實用戶，那就必然會聽過《SHINING FORCE（光明軍團）》這個遊戲，故勿論閣下玩過與否，都不得不承認這是一個大作；現在《SHINING》系列終於都移植在SATURN上，不過卻不再是一個模疑戰棋，而是一個動作RPG，讓大家可以從另一個角度，另一個模式在《SHINING》的世界中冒險。

畫面介紹

基本畫面

◆現在裝備之道具　◆生命剩餘值



◆現在所用的速度　◆所持的金錢

道具裝備畫面



只要將框括著所需的道具就可以了，ABC掣都是同一樣的操作方法。

設定畫面1



除了可設定訊息的快慢和改變按掣的排列外，更可以改變連按系統的模式。

設定畫面2



在這裡可設定視窗的款式與及顏色，還可利用音樂測試去欣賞那些聽的歌曲。

基本操作介紹

方向掣：當然是控制主角的移動方向
START掣：開啟道具畫面
A掣：選擇一些補助道具例如藥草，天使之翼，記錄書等。
B掣：不斷連按著便可以替主角提昇移動速度，半自動模式是當選擇了適當的速度後按著B掣不放便可以保持那個速度，而手動模式則是要不斷連按才可保持速度，當暫停連按時速度便會下降。
C掣：是用來使用裝備了的道具，例如劍，鞋子，手套等，主要是用作攻擊。
X，Y，Z掣：其作用是和B掣一樣。
L，R掣：改變設定畫面。







故事的開始

在萬賴俱靜的夜晚，奧迪根(1)國王好像發了一個可怕的噩夢……
而莎迪娜(2)公主像中了邪一般被四個不知命的怪人催眠了！









1.新兵入伍

在日上三竿的時候，本故事的主角WIDDON睡得正甜，但美夢不常，因他的祖母把他叫醒了。祖母告訴他奧迪城在今日徵集新兵，叫他好歹也要去試試。他的祖父在屋外等得實在不耐煩，他在想既然WIDDON的父親是奧迪根城的勇者，一個頂天立地的男子漢，沒理由WIDDON承繼不了的，必且在他本身家族中都遺傳了一種秘傳技術——「加速術」。所以祖父便決定叫WIDDON去奧迪根城去當兵，正所謂玉不琢不成器嘛！雖然城中的官員都非常尊敬WIDDON的父親，但為了證明WIDDON不是靠父蔭，祖父決定考驗一下WIDDON的實力。

在這時，祖母和WIDDON剛好出來了，而祖父想考驗一下WIDDON的加速術究竟學到哪個階段，就叫WIDDON全力衝向他，WIDDON聽後便出盡全力（加速至第四級）撞向他的祖父，碰的一聲，年老的祖父也被撞得飛開，畢竟WIDDON較年輕力壯呢！既然通過了考驗，祖父就叫他儘快去奧迪根城報到，而且送了一把劍給他防身，跟著，祖父便慢慢地走回屋中休息（內傷？）。當WIDDON正要離開時，祖母便鼓勵他要以父親作為目標，成為奧迪根城的新英雄。之後，主角便向著西走了一會，便見到奧迪根城。

一入到城後，便見到一個身穿黑衣的怪人向奧迪根城的居民演講，告訴他們奧迪根城快將大難臨頭，叫他們快些作準備，雖然他是一片苦心，可惜卻沒有人信他，大概是奧迪根城一向都是太平盛世吧。黑衣人正失意地離開時，WIDDONO便走過去安慰他一番，更順便問他如何入城，他便告訴WIDDON走向城的西面入口便可進城。









怪物表

戰鬥豬
最基本的怪物，一擊即死



螳螂
以雙刀（前臂）作武器，小心在它臨死前的自轉，隨時會中招



鬼魂
慢無目的地飄浮，基本上不會向你攻擊。



蝙蝠
它的飛行路線十分飄忽，很難捉摸，小心。



2.怪人出現

當WIDDON進入城中後，便見到了奧迪根王國的兩大要員——國務大臣及兵士長加以柏(3)。幸好WIDDON的長相和他的父親實在很似，身為WIDDON父親的戰友加以柏一看便能認出WIDDON的身世。雖然是故友之子，但為了公私分明，加以柏便叫WIDDON暫時當上夜間巡兵，待日後有更好功績時便提升他。接著便叫小隊長艾夫(4)安排WIDDON的崗位。友善的艾夫便帶WIDDON到休息室去，並叫他好好休息以應付晚間的任務，WIDDON見走了一大段路，對付了這魔多怪物，也是休息的時候了，便拖著疲倦的腳步回到自己床上睡覺去了。

到了午夜的時份，艾夫便帶著WIDDON到奧迪根城的西面巡邏，二人正全神貫注地看守之際，突然，有一股怪霧不知不覺地湧至，不知怎的，艾夫說不了幾句後便昏到了！就在這時，WIDDON看見一個紅衣怪人出現，只見他走進沙堆上轉了幾轉便鑽入了地底中，再由沙堆的另一正走上來，跟著便走進西面的古代遺跡中。WIDDON心知大事不妙，便跟著走進那古代遺跡中。

一入到遺跡中，便看見那怪人，WIDDON二話不說便追上前，怪人一見有人追過來便急不及待地走了。不知是否缺乏經驗的關係，WIDDON追了不久便跌落一個陷阱中，幸好WIDDON身手了得，沒有受傷，所謂大難不死，必有後福，WIDDON便陷阱的旁邊找到了一個增強半格生命力的寶物。WIDDON再走回上層，把自己的速度推至最高，再一次衝過先前的陷阱，再在迷宮的左上角發現了一個寶箱，拿了寶物後便向迷宮的下層進發。

到了地下的第2層，再次見到那個紅衣怪人。他一看見WIDDON便鑽進沙堆中消失了。WIDDON馬上追過去，但又遇到先前的陷阱，幸好WIDDON有了經驗，只要將速度推到最高倆可衝過去。在途中遇到不少怪物，其中以木乃衣最難對付。

當走進了地下第3層時，又見到那怪人企在一個寶箱側邊，面對著溶岩湖，只見他一口氣便跳過溶岩湖的對面，實在了大厲害了！WIDDON見到他留下了一個寶箱，便走過去開了它，得到了一塊精靈的魔法玉。WIDDON攸覺根本不可能跳過對面，所以便放棄了追蹤。

當WIDDON走出遺跡後便見到艾夫已經醒了，然後再有兩守衛說國王要召見WIDDON，既然國王有命，WIDDON便馬上去見國王。











3.皇家之墓穴

當WIDDON召見國王後，國王得知奧迪根勇者的後人原來都有相當的實力時，感到十分欣喜，但另一方面，國王非常擔心公主的情況，皆因莎迪娜公主被人催眠了，至今還未醒來。故此國王便派艾法及WIDDON去保護公主。WIDDON照例回到自己的床位去休息。到了深夜的時份，WIDDON和艾法便負責守衛東面，當大臣和加以柏交待了一切後，便把守衛的責任交予他倆。良久，艾法便叫WIDDON去四處巡邏一下，當WIDDON巡邏完畢後回去找艾法時，發覺艾法再次不支倒地，正想走過去看清楚時，WIDDON也感到頭昏腦漲，跟著便倒下了……

突然，一個怪頭怪相的人（？）突然出現，一看他便知不是好人，只見他向四周巡視一番，證實所有人都給催眠了，使用魔法把莎迪娜喚醒，跟著便帶她走了，而且更偷走了主角的魔法玉。幸好WIDDON及時醒過來，於是便向奧迪根城以東的王家之墓追去了。

到達王家之幕後WIDDON便把守衛著墓穴的機關逐個解開，首先是取得了重型鞋，有了重鞋後，便可以把一些大木頭踢開，進入一些本來不能進入的通道，更可取得一個增加生命值的寶物。

當解決了一切機關後，WIDDON便走進王家墓穴的祭壇，赫然發現了一班惡形惡相的人，而且還看見莎迪娜公主躺在祭壇的中央。而這幾名惡人正是整件怪事的幕後主腦。為首的高個子便是眾人的首領魔導師相蘇特(5)。WIDDON眼看柏蘇特命令魔女嘉莉(6)走向莎迪娜公主的身旁，只見她口中諗諗有詞。突然，嘉莉的樣貌竟變了和公主一模一樣。不幸地，柏蘇特發現了WIDDON，便下令巴布(7)去對付他，而巴布便正是拐走公主和偷走WIDDON的魔法玉的怪人。只見巴布不停地放出巨大的冰塊，但是當WIDDON把自己的速度調至最高時便很易避開那些冰塊了，再者巴布只要被擊中四劍便倒下了，但WIDDON同時也給催眠了，而且他的記憶也被抽掉了一部份。

接著，柏蘇特便把昏睡中的莎迪娜公主喚醒，當莎迪娜看見有一個和自己一模一樣的人時便十分驚慌，柏蘇特就在這時把莎迪娜公主變成一隻天鵝，更下令假公主嘉莉馬上回到奧迪根城，來個裡應外合，好等柏蘇特的陰謀得呈……

怪物表

怪蝸牛
移動力非常低，很容易對付



木乃伊
攻擊力及防守力都很強，而且還會主動追著你攻擊，小心！





◆把那些神像逐個推開便可以解開機關

◆用重鞋將大木頭頭開便可前進





◆用重鞋踏碎有裂痕的地版便可跌進下一層

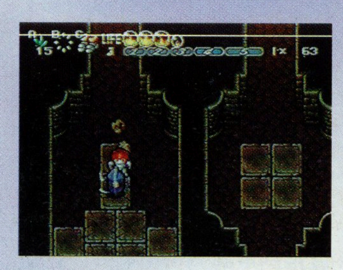
◆在食人怪物那裡應該降低速度，切記不可亂走



新怪物

蜘蛛怪
一隻向你主動攻擊的怪物，死後更會變成兩隻小蜘蛛追著你，實在是非常難對付。









4.古多(8)之谷

當WIDDON清醒後便馬上跑回奧迪城，當見到國王，他非常的多謝WIDDON把莎迪娜公主救回來，為了獎勵他，便把WIDDON的職位提升至劍士，莎迪娜公主也親身多謝他。為了儘其劍士的職務。國王便命令WIDDON去東北的古多之谷會見那裡的精靈，並要取得精靈所贈送的禮物方是成功，於是，國王便把一條開啟古多之谷的鎖匙交給WIDDON，新冒險又馬上展開了。

在奧迪根城東北面的古多之谷，內裡充滿著各種怪物和機關。首先將中間斷橋那那邊的機關開了，然後再從高速走過右手面的橫向斷橋。接著又是那種令人跌下的陷阱，只要用全速便可以去盡頭，然後用重鞋把那一格地踏碎，跌下去便可以找到一件新寶物－－高速鞋。由於找不到新的出路，便先行回到奧迪根城，回城後，加以柏提議WIDDON先到迷之森林(8)和迷之泉(9)打探消息。







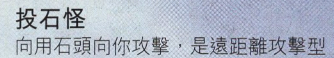



◆先把機關開了


◆再以高速走過去右手面的斷橋




◆去到尾時用重鞋一踏。並跌下去


◆便可得到高速鞋



5.迷之森林和迷之泉

在古多之谷的西南方正晬迷之森林的入口，WIDDON進入了後便全速走向迷之泉，中間隔著的樹管可用高速鞋鏟過去便成。來到迷之泉，只要用重鞋大力踏地。那些善良的龜便會被震至反轉，然後再回力一踢，那些龜就會成為泉上的橋，那便可以通往各個小島；而不同踢的方向便會有不同的路線，沿途有不少寶物，WIDDON那會錯過這機會呢？當到達了盡頭後，倆會找到一件必拿的寶物－－魔法拳。

新怪物

小飛龍
很難擊中它，但基本上它不會向你攻擊



投石怪
向用石頭向你攻擊，是遠距離攻擊型













◆只要用高速鞋便可通過這些通道

◆用重鞋大力一踏之下，龜也會返轉







◆用重鞋踢向龜便會成為島與島之間的橋樑

新怪物

草菇怪
會於出毒霧的怪物

蠶蟲
平常移動得很慢，一旦變成飛輪便會以高速向你撞過來

箭豬
會放出箭攻擊







6. 再次去古多之谷

當拿到魔法拳後，WIDDON便再次走向古多之谷裡尋找精靈。進入古多之谷後，WIDDON又走去中間的斷橋那裡開機關，然後便向左邊的斷橋進發，過了斷橋後，WIDDON便見地下有很多以踏碎的地板，當他遂個試完後，發現了在右手邊3個的中間那一個才是正確的，當WIDDON跌下去時，剛好跌在一塊石上，然後他再用魔法拳將對面的機關開了，便可以走過對面，WIDDON一直沿著路走，終於到了盡頭，突然，有兩隻雨雲怪出現，它們是用雷電向WIDDON攻擊的，幸好WIDDON懂得用魔法拳把那兩隻雨雲怪遂隻擊下來，到最後只剩下它們的真身，不消一刻鐘，WIDDONO便把他們用劍消滅。

當消滅了兩隻雨雲怪後，谷中的精靈便出現，一看之下，各中的精靈竟然是WIDDON在奧迪根城遇到的那個黑衣怪人，最後他變身成一隻十分細小的精靈費雅莉(10)，她告訴你應該再去迷之森林那裡找一隻天鵝，而那隻天鵝更可能是真正的莎迪娜公主，為此，費雅莉更把一個海螺送給WIDDON，這海螺是可以在迷之森林那裡和一些樹精交談，這些樹精更可能知道天鵝的下落。臨走前，WIDDON總是覺得費雅莉好像很面善，不知在那裡見過似的……。

◆在迷宮最左邊的斷橋走過去



◆是這一格了，用力踏下去吧！

◆在這裡用魔法拳開啟對面的機關



◆雨雲怪會用電電攻擊

◆只要用魔法拳便很容易將雨雲怪的假身消滅





◆最後用劍攻擊會有較高的命中率

◆這黑衣人正是在奧迪根城遇到的那位



◆原來黑衣人是小精靈費雅莉，她還送出一個能與樹精交談的海螺。



7. 終於尋回天鵝！

轉眼間，WIDDON又回到迷之森林，朝著森林的中央走過去，WIDDON不消一會兒便找到那些樹精，和他們交談了一會後，樹精告訴WIDDON迷之森的北方有一隻大蜘蛛最近捕捉了一隻天鵝，WIDDON聽了之後，馬上走去營救。好了，終於見到那隻大蜘蛛，在牠身後的蜘蛛網真是有一隻天鵝。大蜘蛛不斷用蜘蛛網射向WIDDON。小蜘蛛網不但有殺傷力，而且還有黏力，所以WIDDON還是用魔法拳以遠距離向牠攻擊，只見WIDDON以最避高速開那蜘蛛網和大蜘蛛的巨大身軀，看準機會一拳一拳地打那大蜘蛛，畢竟那大蜘蛛並不是鐵造，捱不少多久便被打敗了。大蜘蛛死後，WIDDON便馬上把那天鵝救了出來，跟著便返回奧迪根城了。



◆向樹求教便知道天鵝的所在地

◆大蜘蛛當然是用蜘蛛網作攻擊




◆看招吧！魔法拳的滋味好受嗎？

◆終於都把天鵝救了出來



8. 向著未知的西部進發，目標是千年樹

WIDDON千幸萬苦地從迷之森林回來，怎料到國王病倒了，所以加以柏便派WIDDON去西面的千年樹那裡，希望可以取得千年樹的樹液，那便可以醫好國王的病了，加以柏更告訴WIDDON要到國王的房內問他的看護取得一個水瓶才可以裝千年樹的樹液。

由於千年樹位於奧迪根城遙遠的西方。WIDDON臨前便帶定多一些藥草，以應付那漫長的戰鬥。若要去西方，就必須經過古多之谷左面的迷宮，雖然迷宮前有一個機關，但WIDDON只需用魔法拳便可打開那機關，通過迷宮後，便來到西方。在西面的大平原有很多新的怪物，WIDDON幾經辛苦才去到千年樹。守在門口的人告訴WIDDON若要見千年樹的仙人，必須踩下那些木樹塊，待那些大草球縮回地下的片刻時間，那便可以通過其他的地方了。

當WIDDON上到千年樹時，真的發現了很多大草球，WIDDON自恃武功了得，便大搖大擺衝向那些草球，但任憑WIDDON的速度如高，角度如何刁鑽，始終都不能通過這些大草球，還招致傷痕纍纍哩！WIDDON只好聽從守門人的説話，換了對重鞋走到大樹塊上大力一踩，那些大莫球便像是有靈性般縮回入千年樹中，就是這樣，WIDDON便通過了那些不可通過的地方，更取到一件寶物——猴子衣，只要穿上它後，便能變成猴子爬上那些樹藤，去到一些本來不能到達的地方。經過多次的猴子變身及穿過那些大草球後，WIDDON終於上到樹頂，正準備見仙人時，冷不防有棵不知名的怪植物向WIDDON襲擊，那怪植物不單用自身攻擊，而且還變出一群小「分身」攻擊，眼見敵人如此厲害，WIDDON便首先對付那些小「分身」。將那些小「分身」擊倒後，WIDDON便換高速鞋，看準植物怪的來勢，一腳便把它鏟到四腳朝天，跟著再轉用魔法拳攻擊，由於這是唯一的方法，WIDDON只有反覆地用這套方法去和它周旋，經過數不清的回合，WIDDON始終將它收服。總算鬆一口氣！而千年樹的仙人亦在此時現身，仙人一眼便看出那隻天鵝是被魔法變成，慈祥的仙人更無條件地將牠變回人類，而這人正是真正的莎迪娜公主，WIDDON和莎迪娜正想向仙人好好道謝一番時，仙人卻告訴他倆魔導士柏蘇特的陰謀——把魔族的巨人再次喚醒，跟著就會侵略人類！叫他倆馬上趕回奧迪根城阻止他的陰謀。臨行前，WIDDON記起此行的目的——拿取千年樹的樹液，慈祥的仙人又怎會忍心令他失望呢？拿過樹液後，WIDDON二人便馬上趕回奧迪根城，但道高一呎，魔高一丈，原來已有一隻惡魔探子將他倆的行蹤報告給在奧迪根城的假公主——魔女嘉莉知道了。













◆國王生病了，要到千年樹拿取樹汁才可以醫治他



◆不要忘記向國王的看護拿水瓶



◆慈的祥樹仙解除了公主所中的咒語



◆用重鞋將大樹塊踏下，大草球便會縮回千年樹中





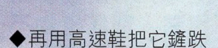
◆用猴子衣吧，否則便不能爬上樹藤

◆怪植物會變出分身來攻擊





◆首先將分身擊倒



◆再用高速鞋把它鏟跌





◆跟著再用魔法拳向他攻擊便成

◆仙人將天鵝變回莎迪娜公主



新怪物

螳螂怪
強化了的螳螂，會用回旋鐮刀作長距離攻擊。



大蝙蝠
基本上沒有大變，但防守力卻增加了



飛天猴子
會在天空用炸彈攻擊，基本上不能打到牠



小惡魔
手持三叉的小惡魔，攻擊力與防守力都很強



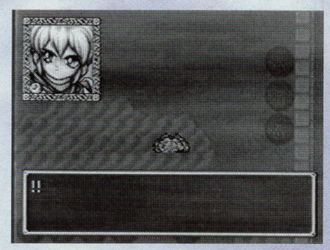
食人花
非常無聊的怪物



毛毛蟲
吊在樹幹上的怪物會射出毒針



登場人物介紹



主角(WIDDON)——奧迪根城的英雄修路斯(11)的兒子，父親死後，便由祖公母養育，擁有先祖代代相傳的「加速之術」，是本篇故事的主角



莎迪娜公主———一位漂亮動人的小公主，十七歲，是奧迪根城的偶像。



奧迪根王——奧迪根城的國王，生性馴和，受到人民的愛戴。



大臣——奧迪王的副手，國內的政治都是由他掌管，自尊心很強的傢伙。



加以柏——主角父親的戰友，奧迪根城的兵士長，武功非常高強，對國家忠心不二，甚得國王信賴。



艾法——主角在軍隊中的前輩，為人忠厚。



費雅莉——遊戲開場時的小精靈，容串了古多之谷的守護精靈，神出鬼沒的角色。



柏蘇特——黑暗精靈的魔導師，擁有強大的魔力，戰鬥力很高，是一個不折不扣的大魔王。



巴布——柏蘇特四天王的軍師，做事冷靜沈著，是個可怕的對手。



嘉莉——柏蘇特四天王的一點紅，精通易容術。

中日文對照表

(1) オデガン
(2) サテラ
(3) カイパ
(4) アルフ
(5) パソド
(6) カーリー
(7) バンボ
(8) 迷いの森
(9) 迷いの泉
(10) フェアリー
(11) ジャイルズ



翡翠龍傳説

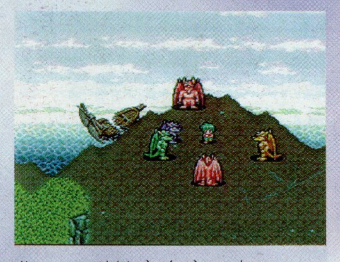
完全攻略（上）

文：米奇



異界之地・多拉古里亞

某天，一艘遇難的船漂流到多拉古里亞 {*1} 。
小藍龍艾度沙 {*2} 見一群龍聚集在崖邊，便走去湊熱鬧。
青龍：「我們龍族在這多拉古里亞已隱居了2000年真正的人類一次也沒有見過哩，見過了嗎？」
黃龍：「難道那艘遇難的船上還有生還的人類……？」
紅龍：「這　跟人類所住的伊斯班 {*3} 應該是有次元屏障阻隔的，但是……為甚麼人類的船會漂流到這裏來？」



這時，另一頭紅龍從遇難的船上抱着一個小女孩飛到山崖來，艾度沙於是上前探問：「你別害怕，這裏的龍都是善良的龍啊。有受傷嗎？哪裏感到痛嗎？」
小女孩：「……唔，不要緊，多……多謝。」
艾度沙：「是嗎……那就好了。你……叫甚麼名字？」
小女孩：「……」
艾度沙：「……怎麼啦？」
小女孩：「……我不知道……完全記不起來……」
艾度沙：「甚麼？你失去了記憶？……真可憐啊。」
突然，天上傳來一把聲音。
聲音：「艾度沙啊……」
眾龍：「啊，我聽到白龍大人的聲音啊……」
艾度沙：「白龍爺爺！」
白龍：「大家都知道，我們龍族是很少有小孩子出世的。所以對所有的小孩都是非常重視的。即使是人類的小孩子……我在此以龍族之長的身份決定——大家要好好的撫養那個人類的小女孩！她的名字……好，就叫做『達姆妮 {*4}』！那是龍族古語『清純的人』的意思。明白嗎？艾度沙，你們要和睦相處啊！」
説吧，白龍的影象便從天上消失。
艾度沙雀躍不已：「嘩！太好了！！不愧是爺爺啊！請指教啊，達姆妮！我叫艾度沙啊。遇上甚麼困難的話不妨向我說吧！」
達姆妮：「嗯，多謝，艾度……沙……」
艾度沙：「來吧，我帶你遊覽這國家吧！」

時光飛逝

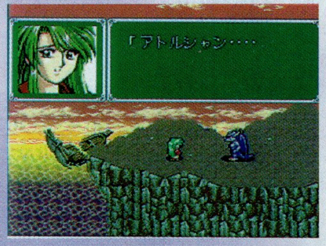
艾度沙來到白龍的面前。
白龍：「艾度沙啊，達姆妮來到這裏生活，已經是十五年前的事了……那女孩離開這裏，也已經有三年的歲月，時間過得真快……現在，你説達姆妮吹響了角笛，呼喚你到伊斯班去。艾度沙啊，你要到伊斯班去嗎？每當我看到你那斷角的傷口時，我真的心如刀割……」



艾度沙憶起三年前的往事。

x　x　x

達姆妮獨自在崖上看着那艘遇難的船。
艾度沙：「達姆妮！！怎麼啦？達姆妮，你好怪啊，剛才白龍爺爺召見你之後你便……你好像不太起勁哩！怎麼啦？達姆妮？」
達姆妮：「艾度沙……」
艾度沙：「達姆妮……你在哭嗎？……我明白了！一定是那個白龍老爹説了些甚麼吧！那個老頭的鬼話你不必放在心裏的啊。達姆妮，你等我一下，待我跟白龍老爹説個明白。」
達姆妮：「等等啊，艾度沙！我……已經決定回到人類的世界去……」



艾度沙：「你説甚麼？別説那些傻話！是白龍老爹叫你回去伊斯班的嗎？」
達姆妮：「不是啊！是我自己決定的啊！早前，白龍大人跟我説過，人類要在人類的社會裏生存才會得到幸福。」
艾度沙：「達姆妮……」
達姆妮：「我是很喜歡大家的，所以很想一直在這裏生活下去……但是，我是個人類，跟艾度沙你們是不同種族的啊。這樣下去的話，總有一天會分別的。所以，我決定回去，我想試試到伊斯班去找尋身為人類的幸福。」
艾度沙：「……是嗎……達姆妮你這麼説的話，我也無話可説。但是……」
達姆妮：「艾度沙……？」
説着，艾度沙把一隻角折了下來。
達姆妮：「……！！」
艾度沙：「你就拿這隻角去做個笛子吧。」
達姆妮：「吓？」
艾度沙：「當你需要我的幫助的時候就吹響它，我是一會聽到這角笛的聲音的，到時，我一定會來到你的身邊！我應承你，達姆妮！你明白嗎……？」



白龍：「你看來因為我讓達姆妮回去這件事而對我懷恨於心哩。」
艾度沙：「……！不敢，白龍大人決定的事當然要切實執行……」
白龍：「白龍『大人』嗎……看來你無論如何也想到達姆妮那裏吧——到伊斯班去……」
艾度沙：「是的！」
白龍：「但是，對龍族來説，伊斯班是個被詛咒的地方，那裏只有死亡。艾度沙，你好好的聽着，你拿着這個到龍的墓地去吧！」
艾度沙：「這是？」



艾度沙從白龍手上拿到龍的鑰匙{*5}。
白龍：「這是龍的鑰匙，你以它來打開墓地的壁畫，裏面收藏了一件龍族的秘寶『銀之鱗{*6}』，可令你在邪惡的詛咒中保住性命。到你得到那秘寶的時候，我就為你打開通往伊斯班的異界之門吧！你去吧。」
黃龍：「龍之墓地上的壁畫上所畫的，正是我們龍族在伊斯班的最後事蹟。龍族就是在跟那壁畫中的怪物戰鬥之後隱居到多拉古里亞的。」
青龍：「伊斯班以前是龍族的聖地，可是，現在卻充滿着詛咒。艾度沙啊，你那樣到伊斯班去也只有白白犧牲性命的啊。」
於是，艾度沙便進入龍的墓地，以龍的鑰鎖開啟墓地中的壁畫。

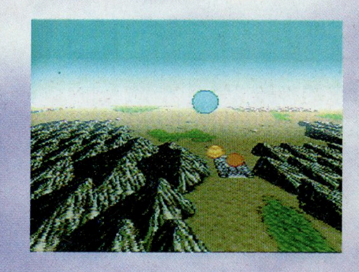
龍的墓地

白龍：「艾度沙啊，要守護達姆妮的話，恐懼是要不得的！你就赤手空拳去面對敵人吧！以身體來撞擊敵人是戰鬥的基本啊！」
艾度沙進入墓地內，取得「銀之鱗」。
白龍：「看來你已取得『銀之鱗』了，那你就把它掛胸前吧！」
艾度沙依言照做，隨即變成人類的形態。
艾度沙：「這、這是……」
白龍：：「這就是保護龍族免受伊斯班的詛咒所傷的唯一方法。翻開『銀之鱗』的台座，拿取裝備吧！」
艾度沙拿取了短劍、皮甲、皮盾和200塊錢後，白龍便説：「你已整理好旅程的裝備了……」接着艾度沙便被傳送回白龍跟前。
白龍：「艾度沙啊，我們龍族離開伊斯班已有二千年，現在伊斯班正是妖魔橫行，無法使出龍族力量的你卻要到那裏去……可是，我所能做到的只有這些了，我的力量是無法到達伊斯班的……」
艾度沙：「……！！爺爺……」











白龍：「呵呵呵，你終於肯像以前那樣叫我爺爺了。快到達姆妮那裏去吧！以你的量去救助無數受苦的人吧！而且，要解開聖地上對我們龍族的詛咒。我相信你能做到的，艾度沙，再見了！」
艾度沙化身成光球，橫越伊斯班，看到地面上戰火連綿，最後在奧魯溫鎮{*7}附近着陸。
白龍：「艾度沙，呼喚你的達姆妮的笛聲是從這附近傳來的。以我的力量只能夠把變成人形的你傳送到這裏來。對了，艾度沙，你拿着這個去吧！再前進便是龍族被詛咒的土地，你要小心啊！」白龍把地圖交給艾度沙。



奧魯溫鎮

艾度沙往北行，到達奧魯溫鎮。
路人：「這裏是奧魯溫鎮。你很陌生哩，是從魔軍那裏逃出來的嗎？」
紅髮女孩：「哥哥，好像沒有見過你，但你又好像不是從艾巴多{*8}那邊逃出來……難道你是個旅行劍客？那你打算跟魔軍戰鬥嗎？」艾度沙説是，那女孩便給他一服治療藥{*9}。「這個鎮的長老大人好像有點麻煩，你去幫助他吧。長老家就在鎮的西北角。」
旅行者：「喂！你……不會是打算跟魔軍戰鬥吧？」艾度沙説是，那人便説：「你這不識死的傢伙……看你也頗順眼，你就用這個吧！」那人給了100塊錢艾度沙。那人又説：「我、我是從西面逃出來的。這個鎮有魔導士巴桀{*10}在，應該是可以保護到這個鎮的。不過，最近鎮周圍常有魔軍出沒，下次要到哪裏好呢……」
艾度沙進入村長家。
傭人：「你是旅行劍客嗎？請內進。請你見見裏面的長老大人吧。」
「神殿中的巨像兵{*11}封印因為魔王嘉魯西亞{*12}而減弱，長老大人正是為了此事而請大魔導士巴桀來。但是，請你不要説出去，以免引起騷動……」
艾度沙去找長老，長老便道：「感謝神啊！派這位劍士來到我這裏來！魔導士巴桀去了祈求之丘{*13}的神殿，可是卻遲遲未



歸，我派了人去察看，可是連他們也沒有回來！無論如何請你到祈求的神殿 {*14} 一趟。」

艾度沙問長老是否認識達姆妮（選第三項）長老便說：「你認識達姆妮的嗎？假如我當天沒有傳授她魔法便好了……無論怎麼說她也不聽，怎樣也要跟鎮中的壯丁到神殿去……」艾度沙得知此事後，便接愛了長老的委託（選第一項），長老便對他說：「你拿這個到酒吧去，跟一個叫巴魯遜 {*15} 的劍士一起吧。」並把一封介紹信交給艾度沙。「巴魯遜知道進入祈求之丘的神殿的方法的。另外，也請你用這個吧！」長老又給了艾度沙 200 塊錢。「拜托你了！」

「真多謝你接受我的委託。魔軍已來到這附近，我們只有保衛這個鎮。唉，不過，那要等去了祈求之丘的人平安回來才可以……」

艾度沙進入旅館。

「那個叫巴桀的魔導士是個不近人情啊！聽說他把孩子寄養在人家超過十年，只是悄悄地去看他！不讓那孩子叫自己一聲爸爸也沒有……魔導之道難道就是這樣要六親不認嗎？」

「這個國家裏沒有人不認識巴桀這大魔導士的，聽說他會使出利害的魔法。我本想跟他見一面才到這個鎮來，可是他卻出了外。」

艾度沙接着到酒吧去找巴魯遜。

酒吧裏的人：「魔神巨像兵……是頭單是軀幹就已經是你的三倍的怪物。據說古時，神官捨掉性命，才把它封在祈求之丘的神殿。」

「現在巴桀和有力氣的壯丁都去了神殿，假如現在魔軍來進攻的話就不知怎辦好了……真擔心得不飲不舒服。」

「坐在那邊的就是這個最有名的酒鬼劍士巴魯遜……唔！這個鎮最可愛的女孩子是達姆妮……唔！長老大人只是略略教她魔法，她便輕易學會，真是個不可思議的女孩子啊，唔！」

酒保：「讓我教你冒險的基本要訣吧！一旦不知接着怎麼做的時候便跟隊友相談！離開市鎮、進入洞窟之前一定要記錄！」

巴魯遜：「到祈求之神殿嗎……哼，一早請我去便不會發生甚麼問題！唉，算了吧，正想舒展一下筋骨！酒醒之後就來大打一場吧！」就這樣，巴魯遜便成為隊友。「說起來，還有一件要緊事要跟你商量一下……假如可以的話，請你給我買幾服治療藥，因為我全部的錢都用來買了酒了！哈哈哈！」

酒吧裏的人：「吓！你們要到北面的祈求之丘的神殿去嗎？唔！那裏只有封印着巨像兵的啊！……唔！」

路上——

艾度沙：「巴魯遜到祈求之丘的神殿的方法是怎樣的？」

巴魯遜：「你好好的聽着——出了奧魯溫鎮之後沿着道路向北行，便會到達祈求之丘，我知道神殿的入口的！交給我辦吧！只要出鎮前到道具店補充藥和營幕便萬無一失！



二人進入酒吧旁的民居——

屋中人：「有時間的話跟我談談好嗎？」（選第二項）「住在這那個叫達姆妮的女孩子只是三年前才到這鎮來，她好像沒有親人，連出生地和父母也不知道。這個鎮的長老大人見她那麼可憐，便借了這間屋給她。沒有親人真是何等的難受啊……不過，她從來也沒有讓人看見她哭泣的啊。你想知道更多她的事嗎？」（選第二項）「最近她總是這樣——一凝望着夕陽，好像不知想對着誰說話，真令我大吃一驚啊！她在哭哩。聽到她的理由更令人大吃一驚！『天空、大地都很悲傷啊……』她是這麼說的。你們可明白些甚麼嗎？可能是她聽到不少魔軍屠殺人民的事情，在想着那些事吧。就是那個時候開始，她便開始到長老處，請求長老教她魔法！她女孩子真是個溫柔的人啊……」

道具店

「營幕 {*16} 可以在任何地方使用，令全體隊員完全回復體力！但是，戰鬥中的話便沒用了！治療藥就無論何時也可以使用，但是只能回復一個隊員。」

防具店

「魔導士巴桀去了祈求之丘的神殿，還沒有回來啊，連後來去找他的達姆妮等人也沒有回來，到底發生了甚麼事呢……」

武器店

「給你的隊友購買新裝備吧。可能的話要購買高價而威力強大的！」

祈求之丘的神殿





二人來到祈求之丘的神殿，巴魯遜立即找尋神殿的入口。

巴魯遜：「唔，是在哪裏呢？應該是在這條柱的嘛……」終於，巴魯遜找到了開關，打開神殿的入口。

「這邊啊！艾度沙。」二人便進入神殿。

巴魯遜：「怎麼啦，這氣味是！？就像是腐屍發出的……哼，我明白了，這裏聚集了死靈哩！先來的傢伙平安無事嗎？」

二人深入神殿，看見很多人伏屍在一個大堂中。



巴魯遜：「好殘忍啊……咦，地板上以血寫了些字哩，寫了些甚麼呢……被詛咒了……？」

這時屍體竟然站起來攻擊艾度沙二人。二人消滅了所有殭屍之後，繼續深入神殿。

巴魯遜：「小心啊，艾度沙！我有不祥的預感。」

艾度沙看見遠處有隻角笛：「那角笛是！？」於是急忙上前看個究竟，卻中了機關，掉進地洞中。

巴魯遜：「艾度沙！！唉，我叫他小心行事，他卻……艾度沙，你等等啊！我一定來救你的啊！」



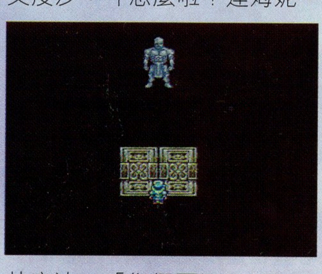
監牢中

在監牢中，達姆妮看見有人掉下來，便上前探問。

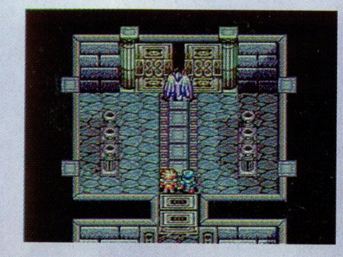
達姆妮：「喂……喂喂……」



艾度沙：「嗚……」
達姆妮：「先生？你沒事吧？」
艾度沙：「嗚……我、我沒事……達姆妮？你是達姆妮！」
達姆妮：「……吓？」
艾度沙：「太好了，你沒事哩。我好擔心你啊！還以為無法達成保護你的承諾……」
達姆妮：「……保護我……你是……？呀！」
艾度沙看了看自己：「哈哈哈……看，我是誰呢？你很快便知道！」說着便走到監牢的鐵柵「無論如何，我們得從這裏出去！！」艾度沙試着拉開鐵柵。
達姆妮：「那鐵柵怎也拉不開……」誰知鐵柵應聲而開。
艾度沙：「吓？你說甚麼啦？達姆妮。唔，女孩子的力量始終不夠……來，請請。」
達姆妮：「多謝……」
艾度沙：「來，我們走吧……」
二人離開監牢，上到上層迷宮，在左邊的方邊的通道重遇巴魯遜。「艾度沙你沒事嗎？真令人擔心啊！」
達姆妮：「是你？你是那個常在酒吧喝得爛醉的……」
艾度沙：「達姆妮，巴魯遜是個出色的劍士啊！」
巴魯遜：「我的確是一年頭尾都是爛醉如泥的哩，哈哈！來，這個是你的嗎？」巴魯遜把達姆妮的角笛還給她。「這是很重要要的東西吧？我常見你帶在身邊的。遺再丟掉了啊，達姆妮！」
三人來到神殿內堂前，巴魯遜想打開內堂的大門。
艾度沙：「怎麼樣？」
巴魯遜：『怎麼開也開不到這道門哩！巴桀好像在這裏哩……」
艾度沙：「達姆妮，你可以以你的力量看看裏面的狀況嗎？」
達姆妮：「吓……對了，讓我試試看。」
艾度沙：「怎麼啦？達姆妮。」



達姆妮：「……我感覺到一股力量……好利害的力量啊……這是！不得了啊……巨像兵甦醒了！」
艾度沙：「！！！」
巴魯遜：「但是，達姆妮，這道門憑我們的力量是打不開的啊！」
艾度沙：「你們兩退下一下，這裏就交給我吧。」
巴魯遜：「你想到甚麼好辦法嗎？」
艾度沙：「當然有好辦法啦！總之你們先退下吧！」
巴魯遜：「交給他可以嗎？」
達姆妮：「……」
艾度沙：「達姆妮.」
達姆妮：「吓……？」



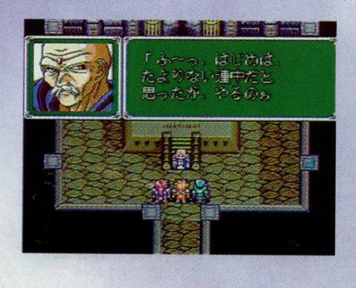
艾度沙：「你清楚吧。」說着，艾度沙把身上的「銀之鱗」除下來，隨即變回龍的模樣。
巴魯遜：「這小子……原來……」
達姆妮：「艾度沙……！？」
艾度沙：「唔……」艾度沙出力地推開內堂的大門。「呼……，你們快進去吧。」
達姆妮：「係……」
巴魯遜：「嗯！」
突然，艾度沙倒下來。
達姆妮：「艾度沙！」
艾度沙：「嗚……這就是加在龍族身上的詛咒嗎……」
達姆妮：「你振作些……艾度沙！！」達姆妮立即用治癒魔法救回艾度沙。



艾度沙：「哈哈，我還以為可以讓你看看我威風的一面，最後還是失敗……真是……哈哈……」
達姆妮：「對不起啊……艾度沙……我竟不知道這個國家給下了對龍族的詛咒……真對不起啊。」
艾度沙：「不用介意的啊……我是不可違背跟達姆妮你的承諾的嘛！」
達姆妮：「……」
巴魯遜：「喂，兩位，巴桀等到頸都長了！有說話的話就請留待消滅巨像兵之後再說吧！」

決戰巨像兵

三人入到內堂，看見巴桀正以魔法鎮住巨像兵。
巴桀：「啊，你們竟然能夠來到這裏……？唔，雖然你們能夠打破那道門，但都是些沒用的傢伙……」
巴魯遜：「喂，人家幾經辛苦來救你，你竟然！」
巴桀：「算了吧，別再說了，我的力量已到了極限，巨像兵的封印要解開了，準備好了嗎？」
（選第一項便會立即跟巨像兵戰鬥，選第二項就可以出房外跟其他怪物戰鬥提升級數）
巴桀：「吧我怕有甚麼不測，這個就交給你們吧。」三人從巴桀手中接過「破壞寶石 {*17}」。「那麼我們便要作戰了，不要大意啊！」
當封印解開，巨像兵從石碑中走出來。
消滅巨像兵後——
巴桀：「最初還以為你們是些無用的傢伙，看來你們蠻有一手哩。和你們跟軍作戰的話不會成為負累吧？」
巴魯遜：「別兜圈子了，阿伯！你其實想跟我們一起作吧？」
巴桀：「呵呵，無論如何，我們回奧魯溫鎮再說吧。不回去跟長老報告巨像兵的事的話便麻煩了。」
可是當四人步出神殿的時候，卻看見一個紅髮女子倒在神殿的梯階前。
女子：「奧……奧魯溫鎮……被魔軍襲擊……」





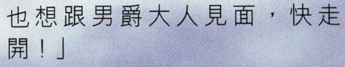
巴桀：「這是甚麼一回事？……！？」
艾度沙：「……」
巴桀：「真可憐，用盡最後一口氣到這裏來……到底奧魯溫鎮發生了甚麼事呢？」

奧魯溫鎮大屠殺

大家回到奧魯溫鎮，發現鎮中的人全都死了。
達姆妮：「真殘忍啊……」
巴魯遜：「實在是太殘忍了，他們竟把全鎮的人殺掉！」
巴桀：「魔軍的人到底把人命當作甚麼！」
艾度沙：「太殘忍了！這就是魔軍的行事手段嗎？達姆妮，讓我跟你一起去對付魔軍吧！」
巴魯遜：「唔，我們去找找看有沒有生還者吧。」
巴桀：「要去向艾爾巴度王 {*18} 報告這件事情了。」
四人進入道具店。
道具店店主：「好可怕啊！魔軍突然殺到！如困你們要去艾爾巴度的話，一定要帶多點道具啊。」（筆者按：店裏有人死了還只顧做生意，真是……）
四人又進入防具店。
防具店老闆：「求求你們，把這件事告訴艾爾巴度王吧。要加添防具的話就在這裏……」
四人又進入武器店。
武器店老闆：「你們看看這裏的樣子，這就是魔軍的手段了……來為我們報仇吧，要買武器的話就買這些吧！」
四人又進入酒吧。
酒保：「請你們把這個鎮的事告訴南面的艾爾巴度王吧！魔軍突然攻到來，幸好我躲在櫃枱下才倖免於難。」
眾人遂到艾爾巴度城去。

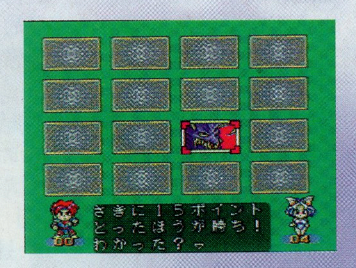
艾爾巴度城

紅髮馬尾辮姑娘：「你認識本國的韓拉姆 {*19} 王子和側近的女修道士法露娜 {*20} 大人嗎？」問關於韓拉姆的事（第一項）：「韓拉姆王子是本國的第一劍士啊，他的一擊，魔軍都要倒下來！另外，他還有一項本事……只要他一眨眼，女孩子都會的心也會倒下來……哪一方面較有名呢？」問關於法露娜的事（第二項）：「法露娜大人會回復魔法，也是個出色的戰士，常跟韓拉姆王子爭個不休，到底他倆的交情好不好呢……真羨慕法露娜大人，可以經常在韓拉姆王子身邊！」
藍髮男子：「魔軍進攻的話艾爾巴度城也會完蛋啊，大家都被殺的啊！」
旅行者：「范華特男爵 {*21} 深得王上的信賴，從事國家的內政。現在是跟魔軍戰爭的時期，要入城堡的話便要有男爵的許可證，聽說是很難得到手的。」
當四人想進入城堡的時候——
城堡的士兵：「奧魯溫鎮給魔軍襲擊？別說謊了！范華特男爵才剛報告說我國沒有魔軍的蹤影啊！你說甚麼也是沒用的，總之沒有男爵的許可的人是不可進入城堡的。」
他們又到范華特男爵的家——
守門人：「未得到許可，休想進入范華特男爵的家！你們這種人也想跟男爵大人見面，快走開！」



在城堡右邊的民居裏——
紅髮姑娘：「艾爾巴度城裏的韓拉姆王子很快便要選出妃子了……唉，我要是甚麼公主或貴族的話便好了。」
老伯：「我有一些有趣事，想聽聽嗎？」選第一項：「我想范華特在打着甚麼壞主意哩。最近常有些形跡可疑的人出入，真令人擔心啊。」
老婆婆：「我的兒子和媳婦都是給魔軍殺死的，我聽老師說魔物不單會奪去人的生命，連靈魂也奪去。真可怕啊。」
沙達之家——
沙達之妻：「我的丈夫是保衛艾爾巴度免受魔軍襲擊的城砦的隊長。」
小孩A：「我爸爸很強的啊！強到連城砦也要以他的名字來命名啊！」
小孩B：「我討厭爸爸啊！總是留在城砦，不回家。」
在防具店——
伯伯：「治療藥在道具屋要多少有多少，買多一點吧。」
這店子正進行大優惠，每次賣東西後都會送你一服治療藥，所以要買甚麼東西也該分多次到櫃枱去。
在道具店——
紅髮女孩子：「悄悄告訴你，賣東西的話到奧魯溫鎮的道具店去買吧。那裏的折舊會比平常的店鋪小的啊！」
在賭場 {*22} ——





輪盤莊家：「聽說兔女郎共有五姊妹的啊，在那邊的兔女郎便是末女藍色兔女郎，要跟她比試的話便要付 100 塊錢。
藍色兔女郎：「歡迎來到賭場！我是兔女郎的末女，不過技術也一樣了得的啊！要跟我比個高低的話就付 100 塊吧！」
藍色兔女郎的遊戲是蓋棉胎遊戲，你要盡快把自己的紅色游標指在翻開的龍（嘉魯西亞）牌上按A掣，假如你比藍色兔女郎快手的話便會得到一分，但要是你不小心蓋在達姆妮的牌上便會扣一分，誰先取得 15 分的便取勝。勝出的話，便可得到只達姆妮有才可選用、防御力達 82 的「兔女郎的帽子 {*23}」。
藍色兔女郎：「我不依啊，竟然輸了！但是我還有很多姊姊的啊！你們很快便會敗下來的！」說完她便走了。
在技鬥場——
四人從技鬥場的通告中得知戰鬥分三種級數——初學{*24}、普通 {*25} 、特別 {*26} 。出場費分別是 100 、 200 和 1000 塊錢。勝出的話不會經驗值，但除了會得到殺死怪物後所得的金錢外，還會得到出場費的兩倍獎金。建議大家現在不要挑戰特別級數，因為當中的怪物好可怕的啊！
當晚，四人入住旅館。
艾度沙：「怎麼啦，達姆妮？」



達姆妮：「我總覺得像做夢一樣，艾度沙你竟然變成人的模樣來到這裏。」
艾度沙：「達姆妮，我是不會聽漏角笛的聲音的，無論你到了哪裏我也會趕去的！我不是應承過你的嗎？我不想你説我是個騙子啊。」

巴魯遜的故事

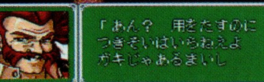
翌日在酒吧中——
光頭阿伯：「艾爾巴度軍與魔軍的最後攻擊作戰要開始了！好像進展得很順利哩……」
紅髮青年A：「范華特的大屋就是鎮的西北角處的豪華大屋啊！」
藍髮青年：「我國連連戰敗聽説是因為作戰計劃給洩漏啊！不會有勝算的了……」
紅髮青年B：「韓拉姆王子身邊的女人……是叫法露娜的嗎？那個跟班真叫人無法忍受啊。」
四人來到酒保面前，巴魯遜立即叫了酒。
巴桀：「快要跟魔軍作戰的時候還只顧喝酒，真拿你沒辦法！」
巴魯遜：「別這麼説嘛，阿伯。男人之中也有一邊飲酒一邊談正經事的人的嘛。」
四人分別就座。
巴桀：「別老是叫着我阿伯……」
巴魯遜：「你們聽聽我説……以前，有一個誠實的男人在艾爾巴度裏擔任劍士長的職位，那是某天晚上的事，那男人仍像平時一樣的巡視城堡。就在那時，他發現一個可疑影在國王的房間中……」



黑影人：「是誰？」
劍士長立即扮貓叫。
黑影人：「甚魔，原來只是隻小貓……」説罷那黑影人便走了。
巴魯遜：「劍士長跟蹤到城堡外，但到了范華特男爵的家門前便失去黑影人影蹤。」
達姆妮：「咦？那難道是……！？」
巴桀：「相信從男爵偷取了國家的機密這方面想也不會相差太遠了……」
巴魯遜：「……唔，那人也是這麼想。於是他便去質問男爵本人。但是，他做錯了。男爵以虛假的罪名命令士兵把那男人驅逐出城外。」



艾度沙：「那傢伙不可饒恕……」
巴桀：「敵人不單是從外面破壞的，也有因為內裏的蟲而喪命的。」
巴魯遜：「他真是個傻瓜哩……笨蛋。不過，假如那人能夠獨自打倒男爵的話，一定會感到很痛快的。呼～我喝得太多了，要清醒一下頭腦了。」巴魯遜説罷便走出酒吧，巴桀也跟在巴魯遜後面。
巴桀：「我來跟你一道行吧，好嗎？」
巴魯遜：「吓？我有事要辦，不用有人跟來。我又不是小孩子。」
巴桀：「怎麼啦？我只是聽了你的故事後，想為那故事的結局幹點甚麼罷了。」

巴魯遜：「你説甚麼？」
巴桀：「即是説，有個魔導士幫助那個蠢男人去找男爵報仇。」
巴魯遜：「……！！喂喂，你好像誤會了些甚麼啊！」
艾度沙和達姆妮都走來。
艾度沙：「那個故事真動聽，也讓我們跟你們一起去吧！我們不想跟一直以來的同伴分開嘛。對嗎，達姆妮？」
達姆妮：「當然了啊。」
巴魯遜：「你們……！？」
巴桀：「我們去看看住在艾爾巴度的壞蛋是甚麼模樣吧！」

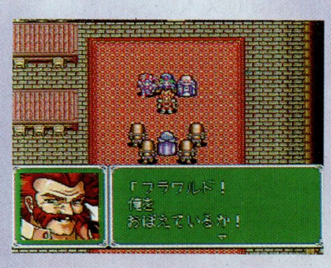
揭發范華特的陰謀

四人相談——
巴魯遜：「無論如何找到范華特做壞事的證據……」
巴桀：「魔軍就快攻到來的了，還那麼慢吞吞的！」
巴魯遜：「甚麼？難道阿伯你想……」
巴桀：「那還用説？當然是衝入男爵的大屋直接調查啦！」
達姆妮：「……看不出巴桀先生你原來是個想做就去做的人哩。」
艾度沙：「的、的確……」
巴桀：「還説甚麼？向惡黨那裏進發吧！」
四人來到范華特的大屋前——
衛兵：「你們想幹甚麼？」
巴魯遜：「讓我們過去！」
衛兵：「你們想作反嗎？讓我殺掉你們！」
經過一場戰鬥後，艾度沙四人兩個衛兵幹掉，進入范華特的大屋。在大屋裏，他們蹤上守在屋內的士兵。

士兵：「唔？你們是從哪裏進來的！」
消滅了那三個士兵之後，四人深入大屋。再跟三輪衛兵戰鬥後，在大屋深處一張枱上找到一封范華特密函{*27}。
艾度沙：「這是……」
巴桀：「來，讓我看看。」巴桀接過密函。「哦～原來如此。唔……，真是有趣啊！」



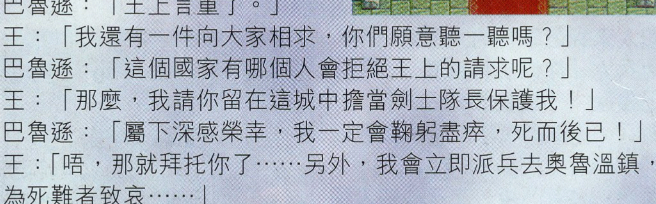
達姆妮：「……怎麼啦？」
巴桀：「這是范華特給魔軍的密函啊！」
巴魯遜：「那個傢伙……果然是魔軍探子！」
突然，四人背後傳來一把聲音。
范華特男爵：「嘿嘿嘿嘿嘿嘿嘿……，讓你們看到了嗎？」范華特帶着一大群衛兵衝進來，跟四人對峙。
巴魯遜：「范華特！你還記得我嗎？不……，那些事情已不打緊了，為了艾爾巴度，我要打倒你！」
范華特男爵：「嘿嘿嘿嘿嘿嘿嘿，別小看我啊，我要你們成為我的劍下亡魂！」
擊敗了范華特之後——





艾度沙：「成功了！巴魯遜。」
巴魯遜：「多謝大家，我終可以洗脱污名了。」
巴桀：「這封密函就是證據，快拿去向王上報告吧……」
突然，一群衛兵衝進來——
衛兵：「你們這班人！你們以為在城中做出這種事會得到饒恕嗎？把他們統統捉回去！」
巴桀：「……等一等。」
衛兵隊長：「怎麼啦，你是誰？」
巴桀：「我就是巴桀，艾爾巴度的士兵有誰不知道我的名字？」
衛兵隊長：「……！巴、巴桀大人！？這到底是……？」
巴桀：「詳細的事情待我見到王上之後再說，你有問題嗎？」
衛兵隊長：「不過……」
巴桀：「男爵是魔軍的臥底，我就是要給王上看看證據。快給我們引路！」
衛兵隊長：「係，大人！」

魔王討伐隊



四人來到王宮——
王：「由於這次事件而令你們有不好的回憶真的很抱歉，尤其是巴魯遜！對於你的忠義之心，我實在非常恩惠。」
巴魯遜：「王上言重了。」
王：「我還有一件向大家相求，你們願意聽一聽嗎？」
巴魯遜：「這個國家有哪個人會拒絕王上的請求呢？」
王：「那麼，我請你留在這城中擔當劍士隊長保護我！」
巴魯遜：「屬下深感榮幸，我一定會鞠躬盡瘁，死而後已！」
王：「唔，那就拜托你了……另外，我會立即派兵去奧魯溫鎮，為死難者致哀……」
突然，傳來一把聲音：「父親大人！」
韓拉姆王子跟法露娜一起走到國王跟前。
韓拉姆：「我看過魔軍的處事手法，有一些意見想提出！」
王：「啊，是韓拉姆嗎，你有些甚麼意見不妨提出來看看。」



韓拉姆：「跟據現在跟魔軍的戰況，要很快的收復戰線看來是不可能的了。因此我有個提議……組織一隊魔王討伐隊，潛入敵方的後方。」
王：「這個……我也曾考慮過，但是以現在的狀況，沒有適合的人選擔當此重任。」
韓拉姆：「請讓我和跟法露娜和那三位一起去吧。」
王：「甚麼？你想擔任這麼危險的任務？唔……你說得很孑，我讓你出戰吧！我兒子，你要好好的作戰啊！」
韓拉姆笑盈盈的走到達姆妮面前：「這位可愛的小姐，請指教！」
法露娜：「韓拉姆你真是！達姆妮，你要小心個人啊，韓拉姆是個可怕的女人湯丸啊！」
韓拉姆：「喂！法露娜，我哪像女人湯丸啊？人家聽到會誤會的啊！我只是對女孩子得親切而已！」
王上假咳一聲：「唉～，你們得萬事小心啊。」
韓拉姆：「我們明白的了，就交給我們吧，父親大人！」
王：「那麼你們就到沙達的砦去跟沙達劍士隊長商討今後的作戰計劃吧。沙達的部隊是我國的最後的希望了，絕對不可以失敗的啊。」
韓拉姆：「知道，那麼們告退了！」
大臣：「王上，王子一定會將魔軍打倒的。將魔軍擊敗，揀選儲姬後，我國便甚麼問題也沒有了。」
王：「唔，的確是那樣。法露娜，在此之前，王子就拜托你了。」
法露娜：「係，王上。」
大臣：「法露娜，王子很快便要選妃了，為了尊重他的身份，你以後要稱他王子殿下啊！」
巴魯遜：「努力啊艾度沙，王上的警備就交給我吧！」
大臣：「沙達劍士隊長是個勇猛人，作戰計劃肯定可以成功的！」
衛兵A：「魔軍正在我國裏備戰中，王子殿下你要小心啊！」
衛兵B：「艾爾巴度鎮的正北面被護城河包圍的就是沙達之砦。」
大堂門外衛兵A：「沙達劍士隊長正在艾爾巴度北面的沙達之砦中等着大家。」
大堂門外衛兵B：「請你們在鎮中整理好裝備後，便立即出發，魔軍好快便會攻到來的了。」
國王的房間——
房外的士兵：「范華特男爵便是從那王上的房間中盜取情報的。今後為免同樣的事再次發生，要好好戒備了。」
王后：「艾度沙大人，魔軍不知何時會入侵我國，請快到沙達之砦去。韓拉姆，你帶了劍了嗎？別忘了盔甲和盾啊。」
女僕：「王上這房間竟然有魔軍的探子潛進來，韓拉姆王子，請你無論女何也要從魔軍手上援救本國啊。」
韓拉姆：「你不用擔心，你那表情不適合可愛的你啊！」



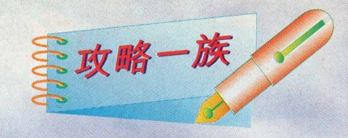
臨行前在旅館休息一晚——
韓拉姆：「好了，為了備戰我們先好好睡一覺吧，小姐。」
法露娜：「王子殿下你在想甚麼啊！乖乖地睡在自己的床上吧！王子殿下你明白嗎？達姆妮，你也不可以鬆懈的啊！」
達姆妮：「你們兩的感情真好啊。」
法露娜：「喂，你別誤會啊！我在艾爾巴度是負責王子殿下的教育的，王子殿下要好好的……」
韓拉姆：「知道了，我明白了，我的教育擔當大人！我是艾爾巴度的王子，將來要成為承擔艾爾巴度的王的嘛……我聽過了，晚安。」
法露娜：「……」

沙達之砦

休息過後，大家便出發到沙達之砦去。
沙達之砦的士兵A：「只要攻陷沙瑪之砦 {*28} 的話，就能到達西南方的基爾迪魯鎮 {*29} 。」
沙達之砦的士兵B：「在沙瑪之砦中的巴拉哥 {*30} 相信擁有沙瑪的鑰匙。」

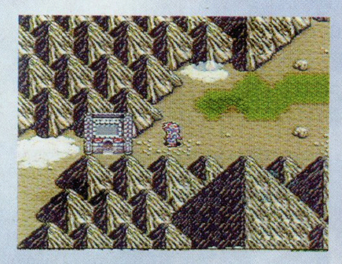


沙達之砦的士兵C：「只要通過沙瑪之砦，便能輕易到達鄰鎮基爾迪魯。但是，通路的閘門給上了鎖……」
沙達之砦的士兵D：「奧斯多拉剛 {*31} 指揮下的三鬼之一——魔鬥鬼巴拉哥是沙瑪之砦的指揮



官。巴拉哥一人便能把數千士兵殺掉。」
沙達：「韓拉姆殿下，我們在等着你啊。」
韓拉姆：「請報告下現在的狀況！」
沙達：「係！現在駐在沙瑪之砦中的奧斯多拉剛主力部隊正開始南下，相信目的是鎮壓在科維鎮{*32}的游擊隊{*33}。」
韓拉姆：「他們太小看我們了。王國的劍士隊也不理，卻要出動主力部隊去應付游擊隊的民兵……那麼，剩下在沙瑪之砦的敵人部隊是？」
沙達：「是，就只有奧斯多拉剛指揮下的魔鬥鬼巴拉哥的部隊！韓拉姆殿下，現在是反擊的好機會啊！」
韓拉姆：「好，請給我們打開一道攻入沙瑪之砦的突破口！」
沙達：「係，就派前鋒隊去吧。」
韓拉姆：「在我們到達之前千萬別勉強啊，我不要無謂的犧牲！我想魔鬥鬼巴拉哥的主隊的攻擊力一定很利害的啊。那，我們要出陣了！艾爾巴度國的精兵啊，出發吧！」
沙達的部隊出發後——
韓拉姆：「來，我們也出發吧，艾度沙！」

沙瑪之砦





眾人攻到沙瑪之砦。
士兵A：「我們衝入去的時候，大門突然關上了！」
士兵B：「沙達隊長的主隊已先衝進砦中了！」
士兵C：「這一定是敵人的陷阱！希望沙達隊長不要有事啊……」
韓拉姆：「喂，到底發生了甚麼事？」
士兵隊長：「韓拉姆殿下，我們有麻煩了，因為一時疏忽，中了敵人的陷阱，跟主隊分散了。我們快打破大門的了，請稍等一會。」
打破大門後——
士兵隊長：「我們先進去為殿下清理那些嘍囉。大家跟我來！」
兵隊衝入去後——
法露娜：「來，我們也進去吧。」
眾人一進入城砦內，便見剛才衝進去的士兵都倒在地上。
魔兵：「哼……正蠢才，單靠你們便想攻陷這個城砦！？」
艾爾巴度士兵隊長：「可、可惡～」





魔兵：「好，也帶他們走吧！」
魔兵的魔術師不知施了甚麼法，倒在地上的士兵便立起來跟他走了，眾人遂衝上前。
魔兵：「又來了嗎？好，來就來吧！」
打過四輪戰鬥之後終於打敗敵人，得到地下牢的鑰匙{*34}。進入地下室逐一打開監牢。
士兵隊長：「對不起，我總是那麼疏忽……」
士兵A：「沙達隊長被魔鬥鬼巴拉哥追捕啊。」
士兵B：「沙瑪之砦的其他監牢裏還關了其他朋友。」
士兵C：「巴拉哥好像是個以殺了我們來享樂的人，你們得小心啊。」
上到二樓，眾人在走廊遇見沙達。





沙達：「殿下！」
韓拉姆：「沙達！你沒事嗎？」
沙達：「是，我們想追擊魔鬥鬼的主隊，因為沒有巴拉哥手上的砦的鑰匙是不能通過這裏的。」
韓拉姆：「我明白了……之後的事就交給我們吧。」
沙達：「對不起啊，殿下……巴拉哥就在這裏面，殿下要小心啊！」
在走廊最深左手面的監牢中，眾人遇上巴拉哥和他的部下。
巴拉哥：「嘿嘿嘿嘿……真高興。連艾爾巴度的花花公子也出場艾爾巴度的王子殿下不單愛女人的屁股，連男人的那東西也想要嗎……」
其他的魔兵都在竊竊偷笑。
巴拉哥：「我明白了，女孩子我會留下生口，讓你們慢慢享受的！乖乖的來吧！」
打敗巴拉哥後，艾度沙得到沙瑪的鑰匙。出到外面，沙達在等着。
沙達：「殿下！」
韓拉姆：「巴拉哥已經被消滅了，以後沙瑪之砦便是我們國家的了！」
沙達：「不愧是王子殿下啊。好了，請你以沙瑪的鑰匙打開大門吧。」
開門後——
沙達：「好了，我們要駐守着這裏。」
韓拉姆：「嗯，拜托你們了！沙瑪的鑰匙就交給你了。請你給我們打開通往基爾迪魯的門吧。」
韓拉姆會先問你一下要不要把鑰匙交給沙達，先不要答是，選第二項（稍等一會），回去那些先前開不到的監牢，現在都可以打開了，在裏面你可以取得闊劍{*35}，然後才回去找沙達，選第一項把鑰匙交給他。
沙達：「魔軍好像已經撤退到阿巴斯{*36}之砦去了。你們先到西南面的基爾迪魯鎮去吧。」

基爾迪魯鎮

眾人來到基爾迪魯鎮。
老伯：「這裏是基爾迪魯鎮，很少見到有從艾爾巴度來的旅客

哩。你們也是為了抵禦魔軍而來這裏買武器和防具的嗎？」
旅客：「真多謝你們，全靠你們我才可以回到基爾迪魯鎮啊。這都是拜你們打倒沙瑪之砦的魔軍。」
紅髮女人：「曾佔領這個鎮的魔軍好像已經撤退到南面的阿巴斯之砦去了。」



藍髮男人：「你們聽過奧雲斯多洞 {*37} 的傳聞嗎？」（選第二項）「我們在逃避魔軍到北面的湖的時候，聽到洞裏傳出魔物的呻吟聲啊。那聲音好可怕的啊……令人心也震啊。想佑道更詳細的話你們去問酒吧的酒保看看。」（選第一項）「那真可怕啊，那裏一定是住了一隻很可怕的怪物了。」
眾人遂到酒吧去——
顧客A：「南面的阿巴斯之砦再往南走是個叫『科維』的市鎮，那裏已成為反魔軍游擊隊的活躍地了。有個叫『航斯魯 {*38}』的男人好像是他們的指導者。聽說這個鎮裏也有游擊隊的聯絡員啊。」
光頭顧客：「沙瑪之砦以北的山腰中有個被岩石塞住的奧雲斯多洞。那裏有很多傳說的啊，這店子的老闆知道得更詳細。」
顧客B：「別跟我說話啊！」



酒保：「奧雲斯多洞的入口被岩石塞住了啊，那裏好像傳出了一些微弱而可怕的叫聲啊。聽說是惡魔住在那裏，又或是傳說中的龍的靈魂嗎……可能是魔王呼喚出來的恐怖魔物正在伺機出擊哩……」
聽了酒保的話後，巴桀在沉思。
艾度沙：「怎麼啦，巴桀？」
巴桀：「不，我只是想起一點事……好像有查探一下那奧雲斯多洞的必要哩。」
酒保：「奧雲斯多洞就在這北面的湖附近。那裏有很多毒蠍子和魔物在棲息，所以你們得小心點啊。」
眾人又到了賭場——
莊家：「那邊的黃色兔女郎是個饞嘴鬼，但是總不會長胖，真不可思議。令人羨慕啊……」
黃色兔女郎：「先生你是否覺得基爾迪魯鎮有很多美味的食物好開心哩？為免減小進食的時間，這一關不會太難的。請付500塊錢吧！」
參加比試的話——



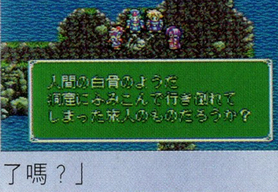
黃色兔女郎：「我是黃色兔女郎啊！我們在嘻嘻嘻老虎機上決勝負吧！」
遊戲的玩法是依據黃色兔女郎說的主角名字，按A掣把屬於那人的部分弄停在老虎機的中間部分。次序是從下而上的。主角的名字大家可參看日文對表的第2、第4、第19和第20項。勝出的話你可以得到兔女郎的手套 {*39} 。
賭場前的民居——
小孩：「我知道達保老爹 {*40} 的秘密啊，不過我不會告訴你的！」
主婦：「達保老爹很喜歡這個鎮的酒的啊。」

眾人先到道具店買一枝酒，然後到武器店前的民居去找達保老爹。
達保老爹：「這個鎮的酒的味道是最好的了！」
當你給他一枝酒後（選第一項）——
達保：「那真多謝你們啊，告訴你一件事吧。這個鎮裏有個為在科維鎮聚集的游擊隊首領航斯魯當聯絡員的男人啊。哈哈哈……他是誰呢？」

奧雲斯多洞的銀龍



休息一晚之後，眾人往奧雲斯多洞進發。來到洞前，看見洞口果然被大石所封。
巴桀：「就用我的魔法把岩石擊碎吧，你們快退下吧。」
巴桀：「大地中沉睡的火之力，快集合到我的杖上，把你的力量解放吧！」
炸碎岩石後——
巴桀：「呼……看來很順利哩，我們快進去吧。」
一入到洞內，巴桀突然停了下來。
法露娜：「巴桀，怎麼啦……你的臉色不大好哩？」
巴桀：「……我好像用力過度，對不起，你們請先行，好嗎？」
艾度沙：「你沒事吧？巴桀。」
巴桀：「不要緊……」
四人遂進入洞內，他們在洞內發現一副人的白骨。
艾度沙：「這好像是人的白骨哩，是闖進洞的旅行者倒下了嗎？」
法露娜：「這個是……？」法露娜留意到套在白骨指上的戒指。「這隻戒指相當古老哩。咦？內側刻了些甚麼呢？菲度瑪 {*41} ……？」
韓拉姆：「喂，那東西快丟掉它吧，好令人噁心啊。」
法露娜：「吓，嗯……唔，我有兒不放心，我可以帶走這戒指嗎……？」
艾度沙：「也不是甚麼大不了的事。」
韓拉姆：「帶走它……你是真的嗎？你真是個古怪的女人哩！」

法露娜：「甚麼古怪的女人啊！？不可以嗎？，別管我！當你選妃子的時候請你別選古怪的女人吧！」
四人再進入洞窟深處發現前無去路。
艾度沙：「這裏是……！？」
韓拉姆：「怎麼啦？這裏是盡頭了嗎？」
法露娜：「好利害啊！是個地底湖啊！」
達姆妮：「洞窟裏竟然有這麼大的一個地底湖……」
突然，達姆妮發現湖裏出現一點水花。
達姆妮：「……！！小心啊，水裏好像有些甚麼似的！」
韓拉姆上前。



艾度沙：「韓拉姆！！」
法露娜：「危險啊！王子陛下！！」
韓拉姆：「法露娜，像以往一樣叫我的名字吧！」
法露娜：「哼！」
韓拉姆：「唔……？甚麼也看不見啊。」
忽然，山洞震動起來。
韓拉姆：「地震嗎……！？」
韓拉姆腳下的石崖崩塌，韓拉姆掉到地下湖中。
法露娜：「韓……王子陛下！」韓拉姆走上前「不要啊！怎麼不游上來的！」
達姆妮：「艾度沙，你那邊！」
艾度沙：「達姆妮、法露娜，快退下！」
達姆妮：「法露娜小姐，來這邊」
法露娜：「不，王子陛下———！王子陛下……」
一把聲音：「真是，只會叫着王子陛下王子陛下的，好煩的女人啊！」
韓拉姆乘着一條龍的頭升上水面。
法露娜：「王子陛下，那……那是？」
龍：「騷擾我睡覺的人啊，趁還有命便立即離開這裏。」
法露娜：「牠會説人類的話的……！？」
龍：「快走吧，人類！」
艾度沙：「等一下，難道，你就是翡翠龍 {*42} ？」
山洞突然震動起來。
韓拉姆：「危險啊，大家快退下吧！」
山洞再次震動起來，其他人都退下，只艾度沙有仍然留下來。
龍：「咕——」
韓拉姆：「艾度沙！快離開那裏啊！」
達姆妮：「艾度沙！」
銀龍：「人類……怎會知道那個名字的……你到底是……」
艾度沙變回龍的姿態。
龍：「哦……原來你是……龍的子孫……不過，你別勉強了，這土地給人下了對龍的詛咒，即使是帶有銀之鱗也一樣。」
艾度沙：「翡翠龍啊，我的名字叫艾度沙為了解除污染聖地的魔力，請你借你的力量給我。」
龍：「是嗎……不過，我可不是翡翠龍，我是銀龍，只是一頭把所有的魔力都用了來製造銀之鱗的普通的古龍而已。」
艾度沙：「那麼，翡翠龍到底……？」
銀龍：「翡翠龍他……」
艾度沙：「……」
銀龍：「他已經死了……」
艾度沙：「甚麼！？」
銀龍：「聽着吧，帶着銀之鱗的龍的子孫啊。去收集翡翠飾物 {*43} 吧！」
銀龍：「去找出散落在聖地的五件古龍的秘寶——翡翠飾物吧。五件秘寶分別是銀之鱗、紫龍的水晶、黃金之牙、黑龍之爪和赤龍之角！當五件翡翠飾物齊集的時候，人類和龍族便會看到奇跡……」説罷，銀龍便再次沉到湖裏去。



艾度沙：「等、等一下！怎樣才可以打倒魔王啊！？」
銀龍：「當你能夠解放秘寶翡翠飾物的力量之時，魔之力便不是甚麼一回事了。願拿嘉斯守護這個龍的子孫找到翡翠飾物。」
達姆妮：「艾度沙！」
艾度沙：「達姆妮、各位，走吧，去找翡翠飾物吧！！」
法露娜：「嗯，出發吧！」
韓拉姆：「唔！那可能是打倒魔王的捷徑……就跟你們去吧！」
艾度沙：「多謝大家！好，我們去吧！」
眾人回到山洞的出口——
韓拉姆：「咦？不見了巴桀的？」
達姆妮：「只留着那麼重要的杖在這裏，到底他去了哪裏……」
法露娜：「……」
韓拉姆：「很難想像像巴桀這樣的男人會有甚麼事情……」
法露娜：「……他會不會是感到很倦，所以回鎮中去？」
韓拉姆：「無論如何，我們回基爾迪魯鎮去看看吧！」

到底巴桀去了哪裏？而艾度沙他們又是如何集齊五件翡翠飾物、討伐魔王呢？且看《翡翠龍傳説完全攻略》下期為你分解！

《翡翠龍傳説》日文對照表

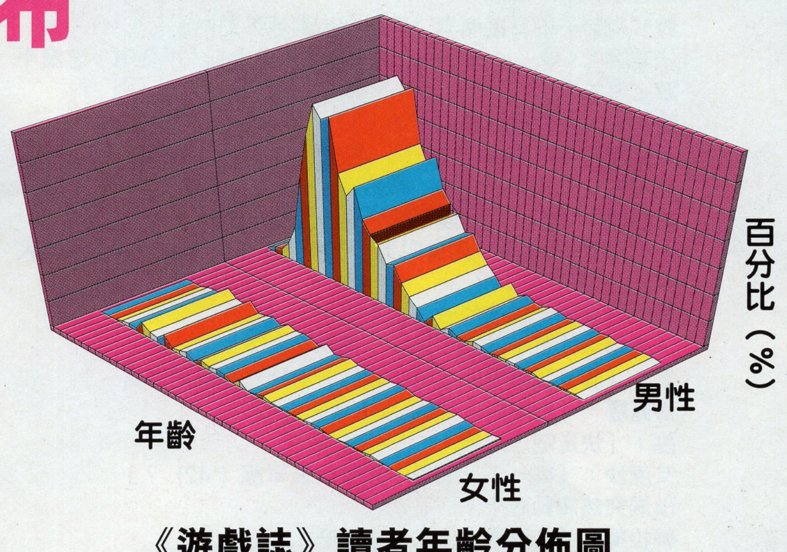
1.	ドラグリア	22.	カツノ
2.	アトルシャン	23.	バニーのぼうし
3.	イシュバーン	24.	ビギナーコース
4.	タムリン	25.	ノーマルコース
5.	龍のカギ	26.	スペシャルコース
6.	銀のうろや	27.	フラワルドの密書
7.	ウルワンの町	28.	ザーマの砦
8.	エルバード	29.	キルデールの町
9.	ヒールポーョン	30.	バラゴ
10.	バギン	31.	オストラコン
11.	コーレム	32.	フウォーウィーの町
12.	ガルシア	33..	ジスタンス
13.	祈りの丘	34.	地下牢のカギ
14.	祈りの丘の神殿	35.	ブロードソード
15.	バルソム	36.	アーバスの砦
16.	テント	37.	オヴィングストンの洞窟
17.	グラッシュルビー	38.	ホスロウ
18.	エルバード王	39.	バニーのてぶくろ
19.	ハスラム	40.	タップじいさん
20.	ファルナ	41.	フィトマ
21.	フラワルド男爵	42.	エメラルドドラゴン
		43.	エメラルドグレイス

懊惱GAME你教

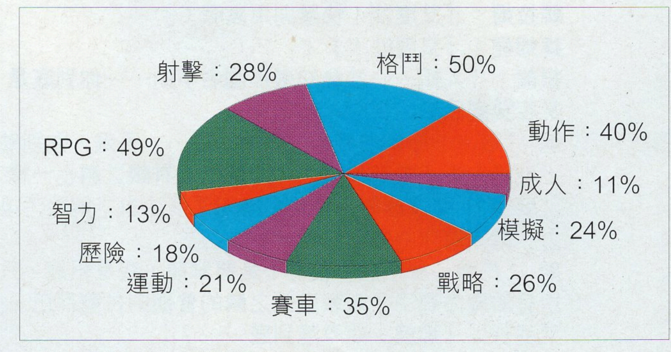
《遊戲誌》問卷調查兼雙重送大禮公布

你想唔想知道《遊戲誌》嘅讀者想要本點嘅電視遊戲雜誌呢？大家睇真啲啦！

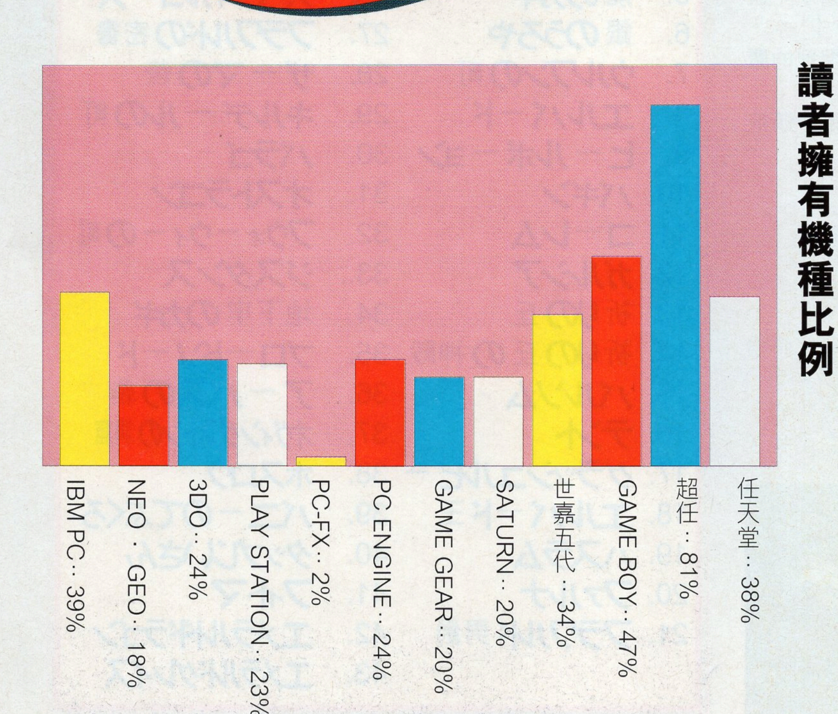
讀者調查結果
參與人數：10491人



《遊戲誌》讀者年齡分佈圖

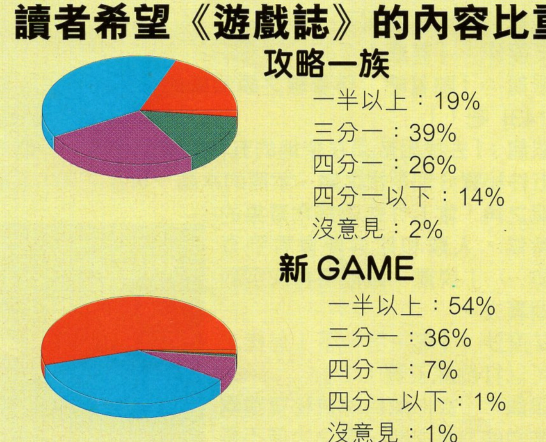


讀者喜歡哪類遊戲？



讀者擁有機種比例

讀者希望《遊戲誌》的內容比重



得獎名單

大獎：NEO·GEO紀念版CD-ROM一部
獎額一名：WAN SING TUNG
二獎：<餓狼傳說>遊戲CD一張
獎額一名：廖家華
三獎：<風雲默示錄>遊戲CD一張
獎額一名：李俊傑
四獎：<雙截龍>遊戲CD一張
獎額一名：何志偉
五獎：<拳皇'94>珍藏片一套
獎額六名：黎寶榮 蘇永聰 廖瑞成 林楚南 吳娸芬 丘皓仁

海報大獎

ARC THE LAD
獎額四名：文培偉 羅志霖 曾家健 何東豪
CUTTY HONEY
獎額四名：陳百賢 蘇柏昌 湯嘉林 周建浩
LITTLE MASTER
獎額四名：黃英傑 蔡健山 杜耀華 林銘倫
魔導物語－大幼稚園兒
獎額四名：LAO DIK CHI 余英傑 魏昌健 周榮謀
HYPER FORMATION SOCCER
獎額四名：霍志業 戴東賢 林旭輝 何子斌
重裝甲少女組
獎額四名：彭華政 梁業邦 鐘志游 陳智宇
RPG製作室
獎額四名：李偉濤 李潤堅 余樂延 陳展光
GALAXY FIGHT
獎額四名：吳錦華 林國明 譚佳駿 伍有暉
翡翠龍傳說超任版
獎額四名：陳孟林 李韻婷 余北泰 陳彥男
幼稚園戰記魔陀羅
獎額四名：楊善權 黃英祺 何安峰 林廷健
機動戰士高達PS版
獎額四名：陳嘉維 許庭禮 郭慧賢 盧輝剛
幽遊白書FINAL魔界最強列傳
獎額四名：劉思沛 鄭嘉雄 董柏偉 陳景倫
美少女夢工廠2 PCE版
獎額四名：陸偉雄 黃家峰 陳榕敏 鄧子龍
天壤無窮
獎額四名：TSE WAI LOONG 李瑋文 譚達浩 黃思倫
EXCITE STAGE'95
獎額四名：楊影芝 蔡煒韜 霍善誠 袁偉深
餓狼傳說3
獎額八名：鄒俊賢 王金生 LEUNG SIU WAI 陳志榮 黃青華 TAO YUNG SANG 鄭仲球 黃銘生
超級夢幻模擬戰
獎額七名：黃裕鴻 薛龍 LUK WAI MUN YEUNG MAN TAI NG SIU PONG WANG CHI YAN 曹慧珊
CLASSIC ROAD 2
獎額四名：陳舜倫 黃明基 廖浩堅 區禮
METAL JACKET
獎額四名：YEUNG WING KWAN 馮柏雄 李海文 張家南
STAR BLADE α
獎額四名：胡利寶 楊國生 歐展業 陳元金
龍騎士
獎額四名：傅衛龍 張俊邦 莫偉傑 楊華惠
SUPER REAL 麻雀 P IV+相性診斷
獎額四名：NG NGA SZE 李植光 羅謙卓 黃詠思
美少女夢工廠超任版
獎額四名：羅志豪 周毅麟 鄭炳傑 葉育華
魔劍道2
獎額四名：LAI WAI LEUNG 林智燊 黃國天 冼海德
銀河公主傳說優奈2
獎額四名：蘇國良 蕭鵬 盧家明 陸豐康
聖少女戰隊2
獎額五名：高銘發 岑明輝 梁銘謙 曹子垣 張泉興
鐵拳
獎額四名：張振偉 周建祥 何耀輝 葉文賜
天地無用
獎額四名：彭增勇 梁維洲 潘華生 陳韶濤
得點王3
獎額四名：田朝楊 詹漢強 尹偉傑 鄭偉洪
悟空傳說
獎額四名：LO CHUN WAH 馮國華 胡振偉 陳綿文

秘技
十版以上：16%
十板：21%
六板：36%
四版：26%
沒意見：1%

VIRTUA FIGHTER金碟CG集得獎者揭曉喇！
佢就係——林萬堅
林哥仔，你將會收到本刊的領獎信件，請你準時嚟獎啦，否則……靚碟難保呀！

電視遊戲信箱

嘩，哩個暑假實在太熱喇，每日都成30度以上，最好莫過於坐喺屋企開行部冷氣機喇，當然，一杯清涼解喝嘅飲品自然係不能缺少……唔，諗起都會由心凍到出嚟……呀！夢就發完，答信！

揭發無良奸商！

編輯：

本人發現一間售賣遊戲機的奸商，而且身受其害，希望能盡快刊登此信，給準備購買遊戲機多加留意。

這奸商是在荃灣荃X商場XX玩具店（編按：自主規制），本人在此購買了一部PS主機，回家後發現無論在玩原裝或翻版遊戲時都會出現一條垂直黑線，而且時有時冇，平時很難發現，只在於遊戲背景淺色時才能發現。

於是我便在購買第二天拿回此奸商要求更換，他說由於此區水貨沒有保用，故此不能更換。他說如今只有兩個選擇，一是留下主機由他交給其他人修理，但全部費用需由我支付，二是自己想辦法，所有事情與他無關。最令我氣憤的是，在我與這奸商對話時，我問他是否所有貨品（包括所有有問題的貨品）售出後他便至不負責，貴客自理？他除了說「是」外還叫我不要在此鬧事，他更直接承認是擺明欺騙，一向都是如此做生意，還叫我立刻離開，我無可奈何之下唯有離開。

希望貴刊能盡快刊登此信，以免再有其他機迷受害。

另外我對於《遊戲誌》有些少意見，首先是在《遊戲誌》中的攻略。一個遊戲的攻略分開幾期刊登，而且有部分更是沒有最後一部分（例如《艾法尼雅戰記》），希望貴刊能盡量在一期之中有一個遊戲的完全攻略（主要是RPG），另外是貴刊「秘技工場」內的秘技十分有用，但本人覺得貴刊所介紹的格鬥遊戲十分詳盡，一看便能知道所有必殺技的用法。

最後我想問《餓狼傳説3》在輸入秘技後可用秦氏兄弟及山崎龍二，這三個人物的出招方法（包括所有必殺技及超必殺技）。

祝銷量捷捷上升

一個被奸商所害的機迷

一個被奸商所害的機迷：

WATER DRAGON對於閣下的遭遇實在非常同情，但最大問題並不是出於那奸商的身上，而係在於閣下在買機時冇問清楚。其實買「水貨」並唔係唔妥，只要買時候問清楚店東兩大問題：1.該間店舖會唔會幫其店所賣之「水貨」做保養？保養期係幾耐？剩包人工定係包埋零件？或係兩樣都冇，只係提供修理服務；2.當買機回家後若果即時發現壞了或係有問題，由邊個負責？可唔可以喺買機後數日之內（通常係三日至一星期）憑單換機。若果店東話有保養同可以換機，最好就請佢喺張單上白紙黑字列明並蓋上公司印為證，咁就穩陣啲！又如果店東話乜都冇而你都肯買嘅話，咁有事時就唔好怨人啦，皆因你情我願也。不過，WATER DRAGON覺得個店東好唔負責任，而且態度行為更係令人所髮指。其實，各大機迷都係用真金白銀交易，係各大機舖嘅米飯班主，嘩！你俾錢佢地賺喎，佢地仲咁串俾氣你受，係咪真係唔幫襯佢會死先。諗真的啦，各位！一句講哂，消費者係有權「問多的，知多的！」。

R.P.G.攻略嘅問題我都同幾位編輯講過，佢哋話若果一期登哂嘅話，就必定冇咁詳盡、仔細；而且要完全攻略一個R.P.G.大作，閒閒地都要三、四十個鐘，試問一期又點可以完全造哂呢？冇咗攻略嘅最後一部分係為咗尊重日本遊戲生產商嘅規定，其意思係將遊戲最後最珍貴嘅畫面留番俾玩家自己欣賞。其實如果將爆機畫面全部登哂出嚟，咁你爆機時咪冇哂神秘感，有乜意思呢？

至於《餓狼3》嘅問題已經交俾「秘技貨倉」處理。

《超級夢幻模擬戰》有MD版

編輯哥哥：

本人是第一次寫信來的，希望你可解答以下問題：

1)超任的《超級夢幻模擬戰》是不是有MD版？

2)《少年街霸》可不可以同時揀一個人用？

3)《S SF X》和《SF ZERO》會否移植在MD或超任主機？

4)MD的《龍虎之拳》究竟有沒有「龍虎亂舞」（你只要答有沒有便行了）？

5)如果你有MD這部機，你會買磁碟機或是CD機呢？為甚麼？

6)是否有一個叫「SUPER 32X」的東西，它和MD有甚麼關係？

祝您事務蒸蒸日上！

你的忠實讀者打機狂上

打機狂（嘩！）：

你仲話自己係打機迷？你啲問題好舊啫。唉，冇辦法，鬼叫抽正封信咩，就同你切磋切磋下啦。

1)當然有，而且仲出過兩集，分別係4M及16M。

2)嘩！梗係可以啦！

3)WATER DRAGON相信機會不太大。

4)有。

5)點解你會咁問？莫非你最近買咗部MD？我MD同MEGA CD都有，而家就擺喺屋企養蟻。買MD用嘅磁碟機？乜而家仲有哩啲野嘅咩？

6)「SUPER 32X」嘅作用係令到MD由16BIT昇級成32BIT，係一部UPGRADE產品，當然係玩番32X嘅專用GAME。

《魔域戰士》幾時出？

WATER DRAGON：

我是第一次問及有關秘技問題：

1)可否在「秘技工場」裏面登《魔域戰士2》出招秘技及有關連續技的資料呢？

2)我想問《魔域戰士》移植PS裏面可否在今年內出現呢？

3)SS可否完全移植《魔域戰士2》呢？

希望你們可以答我這些問題。

祝你身體健康！

工作愉快！

魔域戰士迷上

魔域戰士迷：

1)有關秘技嘅問題已經交俾「秘技工場」去處理。

2)《魔域戰士》應該會喺95年內出，而《魔域2》則仲未公布。

3)以技術上嚟講，SATURN應該可以完全移植完全移植《魔域2》。不過都話咗未公布囉，乜你咁貪心嘅啫。



後記：上期嗰個「次世代遊戲機大檢閱」正唔正呢？WATER DRAGON諗都應該幫到唔少想換機嘅朋友。好啦，今期又收工喇，希望大家繼續支持啦。OK！

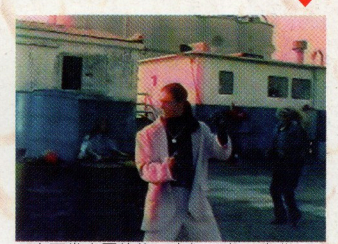


CM HOUR 龍虎之拳 2

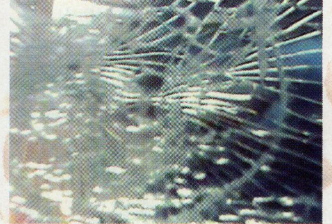



還是先泊好車吧。


不得了，原來二人正被惡黨包圍！


一名惡黨企圖偷襲，幸好百合及時發現。


漆黑的夜中，表面上一片寧靜。


「嗨！等了很久嗎？」


此時，一輛電單車突然出現。


意外地百合也幫上一把。


但正趕往赴會的獠突然被惡黨襲擊。

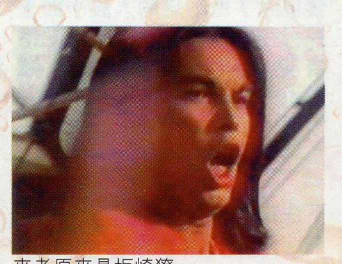

ONE DOWN！！


車上紅衣人立即將惡黨擊倒。


事情解決，回家去吧。


「滾開！」獠一擊便將惡黨擊倒。


似乎二人也及時趕到。


來者原來是坂崎獠。



不知袖裏的百合仍在等待哥哥。



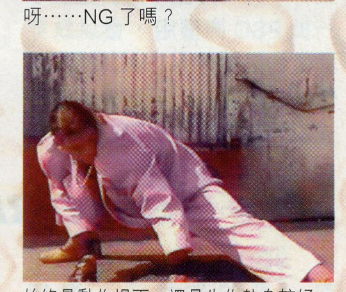
情況混亂，獠誤中副車。

呀……NG了嗎？

另一邊廂的羅拔亦被追擊。

羅拔及百合為甚麼如此凝重呢？


羅拔一邊殺敵一邊投訴獠的大意。


始終是動作場面，還是先作熱身較好。



STREET FAXER

BY FUKUDA

SFC BANDAI推出四打《SD高達》戰棋

超任踏入九月便是SLG的世界，許多名作都會在這三個月內相繼推出。打頭砲的是《戰鬥機械人烈傳》，9月1日發售；隨之而來的是《BOUNTY SWORD》，9月8日發售；《皇家騎士團2》，10月；《紺碧之艦隊》與《聖獸魔傳》都是11月上旬。至於RPG方面，由9月起一直到12月都很熱鬧，數數看：《美少女戰士》、《聖劍3》、《魔法騎士》、《辟邪除妖6》、《光明傳說2》、《坦克戰記3》、《G.D.O.》、《天地創造》、《神聖紀2》、《浪漫傳説3》、《魔天傳説》、《DQ6》等，都是不俗的遊戲。看來動作遊戲與射擊遊戲要下點苦功了。

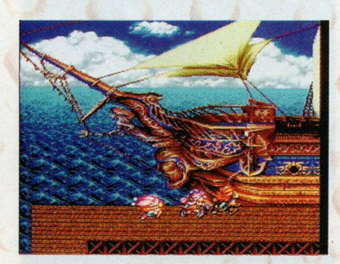
上期筆者早已說過最近遊戲推出日期很飄忽，正想看看看有關方面有何行動時，光榮出品的《BRANDISH 2》竟然又再脱期（距離本文執筆足足有兩個星期），難道香港總代理的效率真的如此差，就算被玩家批評直無動如衷？看來遲早要寄信去日本問一問總公司了。

BANDAI最近決定繼PC-ENGINE後，將會在超任推出《空想科學世界》，這次會以ACTION的方式來進行，容量、價格和發售日售未定。除了此GAME外，BANDAI還打算在超任上推出《SD GUNDAM X3》，這遊戲最多可同時四人對戰，登場MS超過130種；12月發售予定，11800日元。

HUDSON剛出《鬼神童子》不久，便宣布推出《鬼神童子》續篇《電影雷舞》，容量及發售日未定。

SQUARE繼公布推出《浪漫傳説3》後，不久之前發表了兩隻正在開發中的新遊戲。第一隻是和任天堂共同開發的《SUPER MARIO RPG》，SQUARE主要負責部分人設、聲響及故事編排上；而第二隻則是《FRONT MISSION: GUN HAZARD》，今次大致上和上集沒有關係，以ACTION RPG的方式進行，暫定容量為24M，11月發售予定。

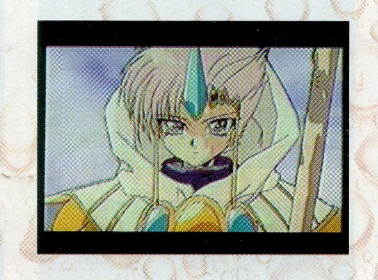
KONAMI亦繼BANDAI後，一次過公佈將會推出三隻新GAME。三隻遊戲分別時《大盜伍佑衛門4》，《實況『多咀』PARODIUS》及《廐舍物語 STABLE STAR》。



SEGA SATURN 世嘉摧谷旗下RPG

SEGA為了提高用家對RPG的興趣，在7月開始舉辦了一個名為《角色扮演王國》的活動，為旗下推出的三隻RPG——《RIGLORD SAGA》，《SHINING WISDOM》及《魔法騎士》作推廣，在初目發售版本贈送像記憶卡貼紙及角色貼紙等禮品。不過，筆者最近在某商店購買了一隻全新的初回版《魔法騎士》，只需$300，實在非常抵。（聽聞此遊戲的來價是$290），打開封套一看，發現除了所附送的人設小冊子外，在盒面標明隨碟附送記憶咭貼紙則不知所蹤，難道……？

説到SS，宏觀下半年的遊戲時間表，SS的新RPG的確很有魅力：《真女神轉生之惡魔召喚師》、《GUARDIM HEROES》、《DARK SABER》以及《天外魔境外傳》等，筆者希望玩SS的人可以拼除對RPG的成見，嘗試一下去接受這個充滿幻想空間。



PLAY STATION 《鬥神傳》出續集

最近行開荃豐，聽到相熟老闆説玩PS的《GROUND STROKE》「反蛋碟」時，不知甚麼緣故會在進行遊戲時無端端HANG機，真冇癮。筆者老早就説過啦，買部PS都成二千幾三千元，當然要玩有質素的正版碟，否則在玩GAME時經常停機，那種滋味並不好受呀；另一方面，道聽途説下一批PSC廉價版，會以跌穿底價的姿態流入市面（聽説會低於$2000），要買機的人可先忍一忍手，待情況明朗時才下決定也未遲。

KONAMI宣布會在PS上推出一隻名為《TWINBEE MIRACLE~不可思議的BELL大陸》的RPG，96年發售予定。

TAKARA前陣子宣布在SATURN推出《鬥神傳S》之後，令到好多PS迷好冇癮。當然啦，部部機功能差不多，如果沒有一些具特色的遊戲，那那部機一定無法發揚光大。幸好，TAKARA已公布會在PS推出《鬥神傳2》。今次的《鬥神傳》將有十一人參戰，除了以往的八人，上集大佬GAIA也會換個凡人樣出戰，他們的共同敵人是跟GAIA同一組織的另一幹部海王星，但利剩下的一個則未有公布，不知會否是上集的隱藏人佬SHO呢？

又有一項例子證明各大廠商已放棄了在超任的陣地轉投新機種——BANPRESTO剛宣布將於PS推出旗下的超大作《第四次超級機械人大戰S》。不過，別那麼高興，據知這個《S》版無論在畫質或音樂方面都不會作大改動，劇情也大致跟超任版相同，只是加插了小許新故事，所不同的是會在戰鬥畫面和DEMO畫面增加聲優配音，而其他的細節包括是否對應PS滑鼠也是未定的。



3DO《SWORD & SORCERY》快將推出

3DO很久也沒有令人眼前一亮的作品了，希望MICRO CABIN（即製作SS《RIGLORD SAGA》那公司）的《SWORD & SORCERY》能夠打破悶局吧，9月14日發售，售價6800日元。

外電報道　任天堂陷困境？

最近看了一份八月中旬來自日本《日經產業新聞》的報道，當中分析了任天堂公司在推出了「VIRTUAL BOY」之後遊戲機生產界的現況，頗值得參考。

據文章所說，任天堂由於「VB」的反應未如理想、64BIT 新主機「NINTENDO 64（ULTRA 64 日版名稱，以下簡稱「任天堂64」）」，加上其 16BIT 主機「超級任天堂」的市場日漸縮減，在未有反擊對策之下現在正陷入苦惱中。

文中先指出「VB」在推出一個月後，由於預想不到的銷售不鎮，在遊戲店已經出現大割價的現象，原本以12000日圓入貨的店鋪也以 9800 日圓的價格出售，以求收回現金，據說有些地方的店鋪更把售價調低到 7800 日圓。

文中說「VB」的初次生產數量是 15 萬部，但以大阪一間較大的分銷店為例，本體只售出了 45%，軟件更只得二成左右，所以任天堂已擱置了第二次生產的計劃。任天堂預計「VB」首年的販賣目標是 300 萬部，但業界一般認為實賣數可能不到100萬部，這令任天堂的收入縮減近五百億日圓。

另一方面，超任也面臨銷售不振的局面，日本一些店鋪表示今年超任的軟、硬體銷售數字只是去年同期的三分一至四分一。批發商也開始向任天堂施壓，要求把主機的「希望小賣價（日本方面的協議價）」降至 9800 日圓，軟件的售價則降至 6800 至 7800 日圓。

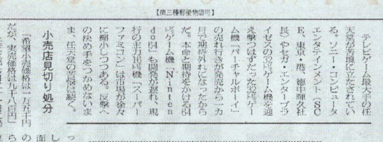
海外市場也很嚴峻，任天堂九六年三月的超任出口量預算是 250 萬台，是前年同期的三分一。

「任天堂 64」的前景也不大樂觀，據説這部主機的開發也出現阻滯，日本 CAPCOM 和 NAMCO 表示到現在「支援開發 TOOL（用來開發遊戲的程式庫）」還未收到，所以最快也要到來年春季才有遊戲推出。而有任天堂派員協助開發 64BIT 遊戲的 SQUARE 職員就表示他們的 64BIT 遊戲要到明年下半年才能推出。這篇報道更估計，預定於今年 12 月推出的「任天堂 64」很大機會要押後三個月推出。

另外，文中還提到業界估計 SONY 會在明年春天配合 PLAY STATION 販賣台數突破 3000 百萬部時，把 PS 的希望小賣價調低到 19800 日圓（編：這剛巧跟本刊從另一渠道中打聽得來的消息不謀而合哩！），如果真是這樣，任天堂將失去價格主導權。

如果真如報道所說，VB 真的那麼滯銷的話，筆者真擔心不久香港的遊戲店會出現「埂貨」的恐慌，畢竟，這種事情已是屢見不鮮……

節錄自《日經產業新聞》



「32ビット機」早くもゲームオーバー？

苦境の任天堂

予想外の販売不振

本命64ビット機も開発遅れ

小売店投げ売り処分

街頭 GAME 霸王

文：威記

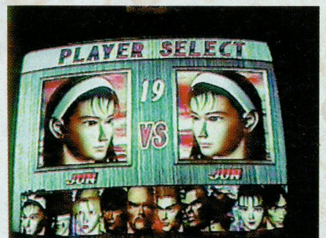
《鐵拳 2》風間準之謎

記得《鐵拳2》出街嗰日，走落機鋪想話試下啲新角色，點知數數人頭，發現唔見咗之前公布嘅新角色風間準姐姐，換來一個跆拳高手阿 BAEK 哥，大家都拗哂頭，唔通《鐵拳2》有日版同美版之分？不過，見個BAEK哥仔招「空中三連踢」幾好用，所以就冇再追究落去。













過咗幾日，《遊戲誌》班大帝話有嘢俾我睇，於是趕到旺角某機鋪，見班大帝神神秘秘挑戰我玩《鐵拳2》，都知佢哋有古惑，下埋位，發覺我用開個阿BAEK哥唔見咗，反而阿風間姐姐就出番嚟。

問班大帝係唔係有秘技，佢哋話秘密全在塊機板嗰度——原來《鐵拳2》塊機板係可以 SET 出邊個新人物嘅（見圖），而嚟香港嗰批《鐵拳2》板全部預先 SET 咗出阿 BAEK 哥同成日詐死嘅雷武龍哥哥，所以一般喺香港只係見到阿BAEK，但想玩阿風間姐姐亦都好簡單，只要喺 SETUP 畫面「新角色」一項改出風間姐姐同雷武龍就得嘞。

不過我威記唸，一定唔駛咁麻煩嘅，好似出招似阿KING嗰隻袋鼠咁，都係達成一定條件之後先至出場嘅角色，相信風間姐姐都係咁。

《鬥神傳》出街機



前排聽講有機見 PLAY STATION 同 SATURN 啲水準已追得上街機，所就將部PS或SS 駁落部大機度，實行當街機。估唔到 TAKARA 亦都唸到哩招，喺推 SS《出鬥神傳 S》同 PS《鬥神傳 2》嘅同時，出埋街機版《鬥神傳》。據講街機《鬥神傳》個故仔同《鬥神傳 2》一樣，至於 UPGRADE 咗之後效果如何，就只有拭目以待了。

新GAME時間表

超級任天堂

8月發售遊戲

4日	鬼神竜子 ZENKI 烈闘雷伝	鬼神童子	HUDSON	9800日圓	ACT
4日	Jリーグサッカー プライムゴール3	日本足球聯賽3	NAMCO	9800日圓	SOC
4日	超魔伝大陸 WOZZ	超魔法大陸	BPS	10800日圓	RPG
4日	稲妻サーブだ!!スーパービーチバレー	超級沙灘排球	Virgin	9800日圓	SPT
4日	学校であった怖い話	學校的恐怖故事	BANPRESTO	11800日圓	AVG
5日	スーパーマソオヨッシーアイランド	勇士恐龍冒險島	任天堂	9800日圓	ACT
10日	スーパーパワーリーグ3	超級棒球聯賽3	HUDSON	9980日圓	SPT
11日	ファイティングベースボール	戰鬥棒球	COCONUTS JAPAN	9400日圓	SPT
11日	ブラックソーン 一復讐の黒き棘ー	復仇之黑棘	KEMCO	9400日圓	ACT
11日	忍者龍剣伝 巴	忍者龍劍傳3合!	TECMO	7800日圓	ACT
11日	武宮正樹九段の囲碁大将	圍棋大將	KSS	14800日圓	ETC
11日	ドブルドダックの魔法のぼうし	唐老鴨的魔法帽	EPOCH	9800日圓	ACT
11日	天地を喰らう 三国志羣雄伝	天地吞食	CAPCOM	12800日圓	SLG
11日	すーぱーぐっすんおよよ	逃生方塊	BANPRESTO	9980日圓	PUZ
11日	ブランディッシュ2	BRANDISH 2	光榮	10800日圓	ARPG
11日	ゲームの達人	遊戲強者	SUNSOFT	12800日圓	PUZ
25日	魔獣王	魔獸王	KSS	10800日圓	ACT
25日	実戦バスフィッシング必勝法 in USA	實戰必勝釣魚法	SAMMY	9800日圓	SPT
25日	ころんらんど	魔棒園地	YUMEDIA	6800日圓	ACT
25日	ヒューマングランプリ4 FIドリームバトル	HUMANF-1 4	HUMAN	11400日圓	RAC
25日	松方弘樹のスーパートローリング	超級拖網	DONKIN HOUSE	9900日圓	SPT
25日	京楽・三洋・豊丸・大一・マルホン Parlor!パーラー!2	彈珠機全集2	日本TELENECT	11800日圓	ETC
25日	ザ心理ゲーム3〜タイムトソップ〜	心理遊戲3	VISIT	9800日圓	ETC

9月發售遊戲

1日	バトルロボット烈伝	戰鬥機械人烈傳	BANPRESTO	12800日圓	SLG
8日	バウンティ・ソード	BOUNDY SWORD	PIONEER LDC	11400日圓	SRPG
8日	スーパー人生ゲーム2	超級人生遊戲2	TAKARA	9800日圓	TAB
14日	Mr.コカトソス	妖怪先生	VISIT	6300日圓	PUZ
14日	スーパーピクロス	超級防腐劑	任天堂	7900日圓	ETC
14日	桜井章一の雀鬼流麻雀必勝法	雀鬼與麻雀必勝法	SAMMY	9980日圓	PUZ
15日	セント・アンドリュ〜栄光と歴史のオールドコース〜	光榮與歷史的方向	EPOCH	9800日圓	SPT
15日	アリスのペイントアドベンチャー	愛麗絲痛苦之旅	EPOCH	8800日圓	AVG
15日	必勝スソーセブンファイターIII	必勝777老虎機	Vap	10800日圓	ETC
22日	実況ワールドサッカー2 ファイティングイレブン	實況世界足球之	KONAMI	9980日圓	SOC
22日	ジャングルストライク	森林戰爭	EA VICTOR	9800日圓	STG
22日	新・将棋倶楽部	新・將棋俱樂部	HECT	12800日圓	TAB
29日	全日本 GT 選手権	全日本 GP 選手權	BANPRESTO	9980日圓	RAC
29日	METAL MAX RETURNS	METAL MAX RETURNS	DATA EAST	12800日圓	RPG
29日	火の皇子 ヤマトクケル	火之皇子	東寶	10800日圓	RPG
29日	魔法騎士レイアース	魔法騎士	TOMY	9800日圓	RPG
29日	ウェディングピーチ	愛天使傳說	KSS	9800日圓	ETC
29日	平安風雲伝	平安風雲傳	KSS	11800日圓	SRPG
29日	常勝麻雀 天牌	常勝麻雀、天牌	ENIX	8900日圓	TAB
29日	ハーメルンのバイオリン弾き	戰鬥小提琴	ENIX	9600日圓	ACT
29日	NBA 実況バスケットウイニンググンク	NBA 實況籃球	KONAMI	10800日圓	SPT
29日	A III S.V.	AIII S.V.	PACK-IN-VIDEO	10800日圓	SLG
29日	美食戦隊 薔薇野郎	美食戰隊	Virgin Interactive	9800日圓	ACT
29日	魔導物語〜はなまる大幼稚園児〜	魔導物語	德間書店INTERMEDIA	9800日圓	RPG
上旬	ヴェルヌワールド	比露尼世界	BANPRESTO	11800日圓	RPG
中旬	美少女戦士セーラームーン〜Another Story〜	美少女戰士	ANGEL	11800日圓	RPG
中旬	クロックタワー	鐘樓	HUMAN	11400日圓	ETC
中旬	陳牌 CHINHAI	陳牌	BANPRESTO	7800日圓	PUZ
下旬	超兄貴〜爆烈乱門篇〜	超兄貴	NCS	11800日圓	ACT
下旬	HEIWA パチンコワールド2	和平彈珠機2	ショウエイシステム	10800日圓	ETC
下旬	ノーマーク爆牌党・史上最強の雀士達	爆牌黨 史上最強的雀士	ANGEL	1080日圓	ETC
下旬	G・O・D	GOD	IMAGINEER	售價未定	RPG
下旬	朝日新聞連載 加藤一二三九段将棋心技流	九段將棋的技流	VARIE	12300日圓	ETC
下旬	ライトファンタジーII	LIGHT FANTASY II	DONKIN HOUSE	9900日圓	RPG
下旬	ダービージョッキー2	打啤賽馬2	ASMIK	9800日圓	SPT
下旬	すぱぽ〜ん	SUPAPOON	YUTAKA	5800日圓	ACT
下旬	四柱推命学入門 真桃源郷	四柱推命學入門	BANPRESTO	11800日圓	ETC
9月	SD F-1 グランプソ	SD F-1 格蘭披士賽	VIDEO SYSTEM	10900日圓	RAC
9月	トムとジェリー2 トムVS ジェソー	湯砍姆與謝利2	ALTRON COR-PRATION	9900日圓	ACT
9月	白いリングへ〜Twinkle Little Star〜	白色擂台	PONY CANNON	9980日圓	SLG
9月	林海峯九段の囲碁道場	林海峯九段圍棋道場	kc講談社	12800日圓	TAB
9月	スーパー鉄球ファイト!	超級鐵球戰	BANPRESTO	9000日圓	ACT
9月	聖剣伝説3	聖劍傳說3	SQUARE	11400日圓	RPG
9月	ドラゴンボールZ 超悟空伝 覚醒編	龍珠Z 超悟空傳 醒覺編	BANDAI	10800日圓	ETC
9月	クィザードリィVI〜禁断の魔筆〜	魔法師VI	ASCII	12800日圓	RPG
9月	柿木将棋	柿木將棋	ASCII	12800日圓	TAB
9月	コンバッド!	戰爭!	ASCII	12800日圓	SLG

10月發售遊戲

6日	神聖紀オデッセソアII	神聖紀II	BIG東海	10800日圓	RPG
20日	スーパー花札2	超級花札2	I'MAX	9800日圓	TAB
20日	総合格闘技 RINGS〜アストラルバウト3	總合格鬥技	KING RECORD	9800日圓	FIG
27日	パチスロ物語パル工業スペシャル	彈珠機物語	KSS	10800日圓	ETC
27日	クリスタルビーンズフロムダンジョンエクスプローラー	水晶豆	HUDSON	9500日圓	ARPG
上旬	激闘バーニングプロレス	激鬥摔角	BPS	10800日圓	FIG
下旬	ロゴスパニック ごあいさつ	理性危機	YUTAKA	9800日圓	PUZ
下旬	麻雀飛翔伝 真哭きの竜	麻雀飛翔傳	BEC	8900日圓	TAB
10月	スーパーコミカルアクションゲーム ガンガンガンチャン	超級漫畫動作遊戲	magifact	售價未定	ACT
10月	タクティクス オウガ	TARTICS OGRE	QUEST	11400日圓	SRPG
10月	クルトラベースボール3	超級棒球3	CULTURE BRAIN	9800日圓	SPT
10月	ウルトラプロ麻雀(反題)	超級職業麻雀(暫名)	CULTURE BRAIN	售價未定	TAB
10月	スーパーブラックバス3	超級黑鱸3	STARFISH	11800日圓	SLG
10月	蓬萊学園の冒険!〜転校生スクランブル〜	蓬萊來園之冒險	DEN'Z	售價未定	RPG
10月	赤ずきんチャチャ	紅頭巾查査	TOMY	9800日圓	RPG
10月	マジカルドロップ	魔法棒球	DATA EAST	售價未定	PUZ
10月	ニチブツアーケードクラシックス2 平安京エリアン	平安京異形	日本物產	5980日圓	ACT

11月發售遊戲

10E	全国縦断ウルトラ心理ゲーム	超級心理 GAME	VISIT	9800日圓	ETC
17E	魔女たちの眠り	休眠魔女	PACK-IN-VIDEO	10800日圓	ETC
22E	水木しげるの妖怪百鬼夜行	妖怪百鬼夜行	KSS	11800日圓	ETC
上旬	Jリーグオーレ!サポーターヌ	日本足球聯賽支持者	TECMO	9800日圓	SOC
上旬	紺碧の艦隊	碧之艦隊	ANGEL	10800日圓	SLG
上旬	ブロックくずし	撞磚	POW	5980日圓	ACT
上旬	聖獣魔伝 ビースト&ブレイド	聖獸魔傳	BPS	11000日圓	SRPG
11月	スーパーチャイニースワールド3	SUPER CHINESE WORLD 3	CULTURE BRAIN	售價未定	ARPG
11月	ロマンシングサ・ガ3	ROMANCE SAGA 3	SQUARE	售價未定	RPG



12月發售遊戲

8日	クーリースカンク	奴隷鼬鼠	VISIT	9800日圓	ACT
上旬	アメリカンバトルデドーム	美國戰鬥棒球	TSUKUDA ORIGINAL	9800日圓	ACT
中旬	一発逆転!!競馬？競輪・競艇(仮題)	一發運轉!!賽馬・賽單車・賽艇(暫名)	POW	9800日圓	ETC
下旬	新宿放浪記(仮題)	新宿放浪記(暫名)	POW	售價未定	ETC
12月	TECMO SUPER SOWL III(仮題)	超級保齡球III(暫名)	TECMO	9980日圓	SPT
12月	ロードス島戦記	羅德島戰記	角川書店	售價未定	RPG
12月	大爆笑人生劇場〜ずっンけサリーマン編〜	大爆笑人生劇場	TAITO	售價未定	ETC
12月	キャスパー	鬼馬小精靈	KSS	售價未定	ACT
12月	黄龍の耳	黃龍之耳	Vap	售價未定	ACT
12月	帝国創世記アレクサンダー伝説	帝國創世記	virgin interactive	售價未定	SLG
12月	テーマパーク	標題公園	EA VICTOR	售價未定	SLG

95年發售遊戲

95秋	天地創造	天地創造	ENIX	售價未定	RPG
95秋	イースV	依蘇國V	日本FALCOM	售價未定	ARPG
95秋	幼私園戦記まだら	幼稚園戰記	DATAM·POLYSTAR	9800日圓	RPG
95秋	エナジーブレイカー	能量破壞者	TAITO	9980日圓	RPG
95秋	魔天伝説〜戦慄のオーパツ〜	魔天傳說	TAKARA	10800日圓	RPG
95秋	MASK　マスク(仮題)	變相怪傑(暫名)	東寶	9800日圓	ACT
95秋	ゼロヨンチャンプRR−Z	ZERO 4 CHAMP	MEDIA RINGS	售價未定	RAC
95秋	もってけOh！ドロボー	Oh！有賊呀	DATA EAST	售價未定	TAB
95秋	ハイパーイリア	HYPER 依莉亞	BANPRESTO	售價未定	ACT
95秋	天下無用！げ〜む編	天地無用	BANPRESTO	售價未定	SLG
95秋	的中選馬塾	的中競馬塾	BANPRESTO	售價未定	SLG
95秋	STARTREK THE NEXT GENERATION(仮題)	新星空奇遇記	德間書店	9800日圓	ACT
95秋	京楽・三洋・豊丸・奥村・太陽 Parlor！パーラー！3	彈珠機全集3	日本TELENECT	售價未定	ETC
95冬	鎧神戦記ミレニアムソード(仮題)	鎧神戰記(暫名)	magifact	售價未定	SLG
95冬	B. B. GUN〜サバイバルゲーム〜	B. B. GUN	I'MAX	售價未定	STG
95冬	ごきんじょ冒険隊	鄰居冒險隊	PIONEER LDC	售價未定	ACT
95冬	ドラゴンクエストII　幻の大地	勇者鬥惡龍 VI	ENIX	售價未定	RPG
95冬	カオスシード	渾沌種子	TAITO	售價未定	RPG
95冬	プリンセスメーカー〜Legend Of Another World〜	PRINCESS MAKER	TAKARA	售價未定	SLG
95冬	全国高校サッカー2	全國高級足球2	四次元	售價未定	SPT
95冬	がんばれゴエモン4(仮題)	五佑衛門4	KONAMI	售價未定	ACT
95年	リングにかけろ	奔向擂台	NCS	11800日圓	ETC
95年	JB ザ・スーパーバス	JB 超級巴士	NGP	售價未定	RAC
95年	ホーリーアンブレラ〜ドンデラの無謀!!〜	神聖雨傘	NAXAT	9800日圓	RPG
95年	SUPER アメリカン・フットボール	超級美式足球	JALECO	9980日圓	SPT
95年	フェリシア	FELISA	TONKIN HOUSE	9900日圓	RPG
95年	マサカリ伝説・スーパー RPG 編	板斧傳說	TONKIN HOUSE	99900日圓	RPG
95年	ロックマン　×3	洛克人×3	CAPCOM	售價未定	ACT
95年	ミッキーとドナルド　マジカルアドベンチャー3(仮題)	米奇老鼠與唐老鴨的神奇之旅3(暫名)	CAPCOM	售價未定	ACT
95年	ファイナルファイト3	FINAL FIGHT 3(暫名)	CAPCOM	售價未定	ACT
95年	不思議のダンジョン2　風来のシレン	不可思議 DUNGEON 2	CHUN SOFT	售價未定	RPG

96年2月發售遊戲

96年2月	あかずの間	空房	VISIT	9800日圓	AVG

96年發售遊戲

96春	HT＆T　ドラゴンズ　ヘヴン	龍天堂	DATA EAST	售價未定	RPG

發售日未定遊戲

最強〜高田延彦〜	最強〜高田延彥〜	HUDSON	10900日圓	SPT
ジャッジ・ドレッド	特警判官	ACCLAIM JAPAN	10900	ACT
ジャスティスリーグ	正義聯盟	ACCLAIM JAPAN	11800日圓	FIG
みる・きく・あそぶ Fido Dido 救Q BOX	FIDO DIDO	KANEKO	8800日圓	ETC
フォアマンフォーリアル	FOREMAN FOR REAL	ACCLAIM JAPAN	售價未定	SPT
超高速　本格囲碁	本格圍棋	SETA	14800日圓	TAB
天外魔境 ZERO	天外魔境 ZERO	HUDSON	售價未定	RPG
飛龍の拳プロ(仮題)	飛龍之拳 PRO(暫名)	CULTURE BRAIN	售價未定	ACT
まんまのファンタジーワールド(仮題)	糖菓夢幻世界(暫名)	COCONUTS JAPAN	9980日圓	ACT
上海　万里の長城	上海　萬里長城	SUN SOFT	售價未定	PUZ
にげろ！ジャッキー	逃走積奇	四次元	售價未定	PUZ
ファイティングアイスホッケー	戰鬥水上曲棍球	COCONUTS JAPAN	9980日圓	SPT
バーチャルレイク	VIRTUAL LAKE	任天堂	售價未定	ETC
テイルズ　オブ　ファンタジア	夢幻國物語	NAMCO	售價未定	RPG
創世紀章 VORG	創世紀章 VORG	NAXAT	11800日圓	SLG
義経伝説	義經傳說	ASCII	9800日圓	RPG
ストーンプロテクターズ	石頭保衛者	KEMCO	9800日圓	RPG
アルバートオデッセイ外伝　翼の記憶	歐拔冒險外傳 翼之記憶	SUN SOFT	售價未定	SLG
サウンドファンタジー	SOUND FANTASY	任天堂	6800日圓	ETC
ジェリーボーイ2ちょっとあぶない遊園地	喞姬小子2	EPIC SONY RECORD	9500日圓	ACT
トールキンの指輪物語〜第1話〜	指輪物語〜第1話〜	G AMUSEMENT	售價未定	RPG
磯釣り	岸邊垂釣(暫名)	PACK-IN-VIDEO	售價未定	SPT
レナスII−封印の使徒−	莉羅斯II	ASMIK	售價未定	RPG
なんでも!?タイホマン	大砲人	NAMCO	售價未定	ACT
パチ夫くん SPECIAL 3	彈珠君 SPECIAL 3	COCONUTS JAPAN	售價未定	ETC
元祖パチンコパチスロ2	元祖彈珠2(暫名)	COCONUTS JAPAN	售價未定	ETC
シエラザード伝説　ザ・プレリュード	西拉沙傳說(暫名)	CULTURE BRAIN	售價未定	ARPG
スーパースネーキー2	SUPER SNEKER 2	四次元	售價未定	PUZ
無人島物語	無人島物語	KSS	售價未定	SLG
スーパーゴルフダイジェスト	超級棒球聯賽	四次元	售價未定	SPT
幕末 ON 1(仮題)	幕末 ONI	BANPRESTO	售價未定	RPG
餃亀	鮫龜	HUDSON	售價未定	PUZ
キャプテン翼 J(仮題)	足球小將 J(暫名)	BANDAI	售價未定	SPT
クリスタニア(仮題)	CRYSTAINA(暫名)	TAITO	售價未定	SRPG
牧場物語(仮題)	牧場物語(暫名)	PACK-IN-VIDEO	售價未定	SLG
海のぬし釣り(仮題)	海中垂釣(暫名)	PACK-IN-VIDEO	售價未定	SPT
バットマンフォーエヴァー	蝙蝠俠不敗之謎	ACCLAIM JAPAN	售價未定	ACT
ピノキオ(仮題)	PINOKIO(暫名)	CAPCOM	售價未定	ETC
ドナルドダックのマウイマラード(仮題)	唐老鴨之瑪奧瑪蘭(暫名)	CAPCOM	售價未定	ACT
ポカホンタス(仮題)	POKAHONDAS(暫名)	CAPCOM	售價未定	PUZ
トイ・ストーリー	玩具故事	CAPCOM	售價未定	SLG
ゲームの鉄人　THE 上海	遊戲之鐵人	SUN SOFT	售價未定	TAB
必殺パチンココレクション3	必殺彈珠機大全3	SUN SOFT	售價未定	ETC
ドカポン外伝〜炎のオーディション−	多格保外傳	ASMIK	售價未定	SLG
ドレミファンタジー　ミロンのドキドキ大冒険	DOREMI FANTASY	HUDSON	售價未定	ACT
スーパー野球道	超級野球道	BANPRESTO	售價未定	SPT
バトルテック3050	BATTLE TECH 3050	akc講談社	售價未定	ACT
空想科学世界ガリバーボーイ	空想科學世界	BANDAI	售價未定	ACT
スラムダンク・ショータイム	男兒當入樽	BANDAI	售價未定	SPT
ファーランドストーリー2	古大陸物語2	BANPRESTO	售價未定	RPG
ザ・グレイトバトルV	SD 快打V	BANPRESTO	售價未定	ACT

新GAME時間表

PC ENGINE

8月發售遊戲

4日	百物語ほんとうにあった怖い話	百物語	HUDSON	6800日圓	AVG
11日	マージャンソードプリンセスクエスト外伝	公主冒險外傳	NAXAT	8800日圓	TAB
11日	Private eye dol	Private ege dol	NEC H E	7800日圓	SLG

9月發售遊戲

中旬	真怨霊戦記	眞怨靈戰記	FUJICOM	8500日圓	AVG
9月	同級生	同級生	NEC AVENUE	8800日圓	SLG

10月發售遊戲

13日	Linda 3(リンダエキューブ)	Linda 3	NEC H E	7800日圓	RPG
10月	THE TV SHOW	TV SHOW	RIGHT STUFF	7800日圓	ACT
10月	将棋データベース棋友	將棋棋友	SETA	售價未定	TAB

95年發售遊戲

95秋	ヴァージン・ドリーム	少女夢想	德間書店INTERMEDIA	8800日圓	SLG
95年	聖夜物語	聖夜物語	HUDSON	售價未定	RPG

發售日未定遊戲

Go！Go！バーディチャンス	Go！Go！哥爾夫球	NEC H E	7800日圓	SPT
シューティング(仮題)	射擊(暫名)	HUDSON	售價未定	STG
もってけたまご	小蛋…	NAXAT	6400日圓	ACT
スペースファンタジーゾーン	太空夢幻地帶	NEC AVENUE	4800日圓	STG
魔導物語Ⅰ～炎の卒園児～	魔道物語Ⅰ	NEC AVENUE	7800日圓	RPG
モンスターメーカー～神々の方舟～	怪物製造者	NEC AVENUE	售價未定	RPG
DE・JA	DE・JA	NEC AVENUE	售價未定	AVG
スチームハーツ	火烫的心	TGL	售價未定	STG
Jリーグ　パワースタジアム	日本足球聯賽力量球場	HUDSON	售價未定	SPT

PC-FX

8月發售遊戲

12日	アニメフリーク FX Vol. 1	動畫狂想曲 FX Vol. 1	NEC H E	6800日圓	ELE・B
25日	ルナティックドーン FX	瘋狂黎明	NEC H E	8800日圓	RPG

9月發售遊戲

下旬	パチ夫くんFXー幻の島大決戦	幻之島大決戦	NEC H E	8800日圓	ETC

10月發售遊戲

10月	スーパーパワーリーグ FX	超級棒球聯賽 FX	HUDSON	售價未定	SPT
10月	ブルーシカゴブルース	藍調芝加哥	NEC H E	售價未定	AVG

12月發售遊戲

12月	アニメフリーク FX Vol. 2	動畫狂想曲 FX Vol. 2	NEC H E	售價未定	ELE・B
12月	MASTERS 遙かなるオーガスタ3	MASTERS	NEC H E	售價未定	SPT
12月	お嬢様捜査網	小姐搜查網	NEC H E	售價未定	AVG
12月	パワードールFX	力量娃娃 FX	NEC H E	售價未定	SLG

95年發售遊戲

95夏	キューティーハニー FX	CULTY HONEY FX	NEC H E	售價未定	AVG
95冬	ドーターオブキングダム	皇城醫生	NEC H E	售價未定	SLG
95年	銀河お嬢伝説ユナ	銀河大小姐傳說	HUDSON	售價未定	AVG
95年	麻雀 FX	麻雀 FX	NEC H E	售價未定	TAB
95年	ペブルビーチの波濤(仮題)	波濤哥爾夫球	NEC H E	售價未定	SPT
95年	麻雀(仮題)	麻雀(暫名)	NEC H E	售價未定	TAB
95年	レーシング(仮題)	賽車(暫名)	NEC H E	售價未定	RAC

96年1月發售遊戲

96年1月	ラストレベレーション	最後啓示	NEC H E	售價未定	SLG
96年3月	アニメフリークFX Vol. 3	動畫狂想曲 FX Vol. 3	NEC H E	售價未定	ELE・B
96年6月	チップちゃんキーック！	晶片小子	NEC H E	售價未定	ACT
96年7月	LAST IMPERIAL PRINCE	帝國王子	NEC H E	售價未定	AVG

96年發售遊戲

96春	天外魔境Ⅲ　NAMIDA	天外魔境Ⅲ	HUDSON	售價未定	RPG
96春	ファイアーウーマン　纏組	滅火英雌	NEC H E	售價未定	SLG
96春	女神天国Ⅱ	女神王國Ⅱ	NEC H E	售價未定	未定
96春	継・初恋物語　修学旅行	續・初戀物語	NEC H E	售價未定	AVG
96春	ファーランドストーリー FX	古大陸物語 FX	NEC H E	售價未定	SLG

發售日未定遊戲

上海　万里の長城	上海萬里長城	NEC H E	6800日圓	PUZ
バーチャルインベーダー(仮題)	立體打怪獸	NEC H E	售價未定	STG
ラスト・レベレーション(仮題)	最後啓示	NEC H E	售價未定	RPG
同級生2	同級生2	NEC H E	售價未定	AVG
ドラゴンナイトⅣ	龍騎士Ⅳ	NEC H E	售價未定	RPG
卒業R	卒業 R	NEC H E	售價未定	SLG
きゃんきゃんバニー DX(仮題)	趣怪魔 DX(暫名)	NEC H E	售價未定	AVG
アニメカードゲーム	美國咭遊戲(暫名)	FUJICOM	售價未定	ELE・B
負けるな魔剣道Z	魔劍道 Z	NEC H E	售價未定	RPG
英雄志願(仮題)	英雄志願(暫名)	NEC H E	售價未定	RPG
ガールズ　オン　ザ　パームトップ	樹頂少女	NEC H E	售價未定	RPG



MEGA DRIVE

8月發售遊戲

4日	プロストライカー　ファイナルステージ	職業打手	SEGA	7800日圓	SPT
25日	ジャッジ　ドレッド	特警判官	ACCLAIM JAPAN	7800日圓	ACT
25日	ジャスティス　リーグ	正義同盟	ACCLAIM JAPAN	8800日圓	FIG
25日	NBA JAM トーナメントエディショシ	NBA JAM	ACCLAIM JAPAN	9800日圓	SPT
25日	WWF RAW	WWF RAW	ACCLAIM JAPAN	9800日圓	FIG
25日	THE OOZE	THE OOZE	SEGA	5800日圓	ACT

9月發售遊戲

1日	ファーレンハイトCD(仮題)	滅火羣英	SEGA	6800日圓	ACT
1日	コミックスゾーン	漫畫地帶	SEGA	7800日圓	ACT
8日	シャドウラン	SHADOWRUN	COMPILE	7800日圓	ACT

10月發售遊戲

20日	バーチャファイター	VIRTUA FIGHTER	SEGA	售價未定	FIG
10月	魔導物語 I	魔導物語 I	COMPILE	售價未定	RPG

95年發售遊戲

95秋	サージカルストライクCD(仮題)	妙手回春	SEGA	6800日圓	RPG
95秋	ミッドナイト　レイダース	午夜雷達	SEGA	6800日圓	ACT
95秋	ペンゴ(仮題)	賽高	SEGA	售價未定	ACT

發售日未定遊戲

フォアマン　フォーリアル	行政手段	ACCLAIM JAPAN	售價未定	SPT
ナイトメア・サーカス(仮題)	惡夢馬戲團(暫名)	SEGA	售價未定	ACT
サムライスピリッツ	侍魂	VICTOR	售價未定	FIG
バットマン　フォーエヴァー	蝙蝠俠不敗之謎	ACCLAIM JAPAN	售價未定	ACT
バットマン　フォーエヴァー	蝙蝠俠不敗之謎	ACCLAIM JAPAN	售價未定	ACT

PLAY STATION

8月發售遊戲

11日	3×3 EYES～吸精公主～	3×3 EYES ～吸精公主～	XING	7300日圓	AVG
11日	学校のコワイうわさ　花子さんがきた!!	花子來了!!	CAPCOM	4980日圓	ETC
11日	ストリートファイターリアルバトル　オン　フィルム	眞人街頭霸王	CAPCOM	5800日圓	FIG
11日	GROUND STROKE	GROUND STROKE	SPS	5800日圓	SPT
25日	RAYMAN	RAYMAN	UBI SOFT	5800日圓	ACT
25日	ZERO DIVIDE	ZERO DIVIDE	ZOOM	5800日圓	FIG
25日	HYPER フォーメーションサッカー	HYPER FORMATION SOCCER	HUMAN	5800日圓	SPT
25日	ツァイトガイスト	時代精神	TAITO	6800日圓	STG
25日	サラブレッドブリーダーIIプラス	THROUGHBRED BREEDER	HECT	6200日圓	SLG

9月發售遊戲

8日	宝魔ハンターライム　Special Collection Vol. 2	寶魔 HUNTER	ASMIK	4900日圓	AVG
8日	永世名人	永世名人	KONAMI	5300日圓	TAB
8日	おーちゃんのお絵かきロジック	繪畫邏輯	SUN SOFT	4900日圓	PUZ
14日	Jリーグサッカープライムゴール EX	日本職業足球聯賽 PRIMEGOAL EX	NAMCO	5800日圓	SPT
22日	V-Tennis	V-TENNIS	TONKIN HOUSE	5800日圓	SPT
22日	メタルジャケット	METAL JACKET	PONY CANNON	5800日圓	ACT
29日	EMIT バリューバック	EMIT	光榮	15800日圓	ETC
29日	三国志IV	三國志IV	光榮	售價未定	SLG
29日	出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK	兵鋒 DELUXE PACK	KONAMI	5800日圓	STG
中旬	信長の野奨・覇王伝	信長之野望　霸王傳	光榮	6800日圓	SLG
下旬	海底大戦争	海底大戦爭	XING	5800日圓	STG
下旬	ウィザードリィVII　クルセーダーズ・オブ・タークサバント	WIZARDLY VII	SCE	售價未定	RPG
下旬	対局将棋[極]	対局將棋[極]	LOG	6800日圓	TAB
下旬	燃えろ!!プロ野球 '95 DOUBLE HEADER	職業野球 '95	JALECO	5800日圓	SPT
下旬	ハーミィホッパーヘッドスクラップパニック	草蜢頭哈美的廢話危機	SCE	5800日圓	ACT
9月	豪血寺一族 2　ちょっとだけ最強伝説	豪血寺一族 2	ATLUS	5800日圓	FIG
9月	ときめきメモリアル ～foreve with you～	心跳回憶錄	KONAMI	6800日圓	SLG
9月	ときめきメモリアル～foreve with you～〈限定版〉	心跳回憶錄〈限定版〉	KONAMI	9800日圓	SLG
9月	井出洋介の麻雀家族	井出洋介之麻雀家族	SETA	6500日圓	TAB
9月	EXECTOR	EXECTOR	ARC SYSTEM WORKS	5300日圓	STG
9月	新日本プロレスリング闘魂烈伝	新日本摔角　鬥魂烈傳	TOMY	5800日圓	SPT
9月	トワイライトシンドローム	TWINIGHT SYNDREME	HUMAN	5800日圓	AVG
9月	BOXER'S ROAD	BOXER'S ROAD	NEW	5800日圓	SPT

10月發售遊戲

13日	トータルエクリプス　ターボ	TOTAL ECLIPS TURBO	BMG VICTOR	5800日圓	STG
13日	ダークシード	DARK SEED	GAGA	5800日圓	AVG
27日	ぱいるあっぷまーち	PILE-UP MATCH	プロシードユニ	5800日圓	SLG
28日	フェーダ～エンブレム・オブ・ジャスティス～リメイク！	FEDA	YANOMAN	售價未定	AVG
下旬	ミラクルワールド	神奇世界	WIZARD	5800日圓	PUZ
下旬	四柱推命ピタグラフ	四柱推命	DATAM POLYSTAR	5800日圓	ETC
下旬	占都物語	占都物語	東北新社	5800日圓	ETC
10月	サンダーストーム＆ロードブラスター	THUNDER STORM & ROAD BLASTER	エクゼコ	6800日圓	ACT
10月	The 鬼退治～目指せ！二代目桃太郎～	二代目　治鬼桃太郎	日本一SOFTARE	5800日圓	TAB
10月	パーフェクト　ゴルフ	PERFECT GOLF	SETA	7900日圓	ETC
10月	クーロンズ・ゲート	COULOMB GATE	SMC	售價未定	ARPG
10月	卒業IIネオ・ジェネレション	卒業II	RIVERHILL SOFT	售價未定	SLG
10月	ただいま惑星開拓中！	開發中的惑星！	ALTRON	售價未定	SLG

新GAME時間表

11月發售遊戲

下旬	オセロワールドII　夢と未知への挑戦	⊃THELLO WORLD II	TSUKUTA ORIGINAL	5800日圓	TAB
下旬	REVERTHION	REVERTHION	TECHNOSOFT	售價未定	ACT
11月	祇園花	祇園花	日本物產	5800日圓	TAB
11月	通天閣	通天閣	SMC	售價未定	STG
11月	ウルフファング	WOLFFUNC	XING	售價未定	STG
11月	ブルー・シカゴ・ブルース	藍調芝加哥	RIVERHILL SOFT	售價未定	AVG
11月	Extreme Power(仮題)	EXTREME POWER	PROFIRE	售價未定	STG
11月	TIZ～Tokyo Insect Zoo～	TIZ～東京昆蟲園地～	GENERAL	售價未定	ETC
11月	負けるな魔剣道2～決めろ妖怪総理大臣～	魔劍道2	DATAM POLYSTAR	5800日圓	FIG

12月發售遊戲

下旬	オーガリアン・亜人伝	亜人伝	VISUAL ARTIST OFFICE	售價未定	ETC
12月	キュイーン		MEDIA	售價未定	ETC
12月	高野孟の世界地図の続み方(仮題)	高野孟世界地圖閱讀法(暫名)	INSIDER	售價未定	ETC
12月	マクロス(仮題)	超時空要塞(暫名)	BANDAI VISUAL	售價未定	STG
12月	ブレイクスル	BREAK THROUGH	翔泳社	5800日圓	PUZ
12月	NINKU－忍空－	忍空	TOMY	5800日圓	ACT
12月	アルナムの弁当～牙と翼でてんこもり～	奥蘭姆弁當	RIGHT STUFF	售價未定	RPG
12月	ROBO・PIT	ROBO・PIT	ALTRON	售價未定	FIG
12月	エキスパート(仮題)	EXPERT	日本物產	5800日圓	ACT
12月	ニチブツアーケードクラシックス	日本物產街機經典(暫名)	日本物產	5800日圓	ETC
12月	Welcome House	Welcome House	GUST	售價未定	SLG
12月	CARNAGE HEART	CARNAGE HEART	ARTDINK	售價未定	ETC

95年發售遊戲

95夏	矢追純一極秘プロジェクト　UFOを追え	矢追純一極秘 PROJECT	日本CLARY BUSINESS	7500日圓	SLG
95夏	ヴァンパイア	VAMPIRE	CAPCOM	5800日圓	FIG
95夏	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	售價未定	RPG
95夏	ストリートファイクーII　ムービー	眞人街頭霸王	CAPCOM	6800日圓	FIG
95夏	キング　オブ　ボウリング	保齡之王	COCONUTS JAPAN	售價未定	SPT
95秋	土器王紀	土器王紀	BENPRESTO	售價未定	AVG
95秋	オフ・ワールド・インターセプター	OFF WORLD INTERCEPTOR	BMG VICTOR	售價未定	RAC
95秋	レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	售價未定	RAC
95秋	ビョンド・ザ・ビョンド	BEYORN THE BEYORN	SCE	售價未定	RPG
95冬	将棋　女流名人戦(仮題)	將棋　女流名人戦(暫名)	SETA	售價未定	TAB
95冬	蜃気楼回廊	唇氣流回廊	PLAY・STAGE	售價未定	AVG
95冬	実況チャンピオレスラー	實況摔角錦標賽	TAITO	售價未定	SPT
95冬	時空探偵　～幻のローラレイ～	時空偵探 DD	ASCII	6800日圓	AVG
95冬	東京 SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	售價未定	AVG
95冬	怪獣戦記	怪獸戦記	PRODUCES	售價未定	RPG
95冬	TEAM 47 GOMAN	TEAM・47 GOMAN	COCONUTS JAPAN	售價未定	FIG
95冬	天地無用(板題)	天地無用！(暫名)	XING	售價未定	AVG
95冬	新リッジレーサー(仮題)	新 RIDGE RACER(暫名)	NAMCO	售價未定	RAC
95冬	キャラクシアン3(仮題)	GALAXIAN 3(暫名)	NAMCO	售價未定	STG
95冬	エンジェルグラフィティ(仮題)	ANGEL GRAFFITI(暫名)	COCONUTS JAPAN	售價未定	SLG
95冬	ザ・ファイヤーメン2　ピート&ダニー	THE FIREMAN 2	HUMAN	售價未定	ACT
95年	キリーク・ザ・ブラッド2	KILEAK THE BLOOD 2	SME	售價未定	ACT
95年	Not Treasure Hunter	Not Treasure Hunter	ACTIART	售價未定	AVG
95年	がんばれ森川2号	努力　森川君2號	SCE	5800日圓	SLG
95年	ポポロクロイス物語	波洛古羅斯物語	SCE	6000日圓	RPG
95年	レッド・ブラズム(仮題)	RED PRISM(暫名)	SCE	售價未定	RPG
95年	藤丸地獄変	藤丸地獄變	SCE	6000日圓	SRPG
95年	1950アメリカンドリーム	1950美國之夢	SCE	5800日圓	TAB
95年	サクセスストーリー	成功故事	ALTRON	售價未定	SLG
95年	いがらしみきおのスカイゴルケット	CORRUGATED	ジョルダン	售價未定	SPT
95年	日本の倶楽部(仮題)	日本倶樂部(暫名)	ZOOMICS	售價未定	SPT
95年	ハイパーツアー	HYPER TOUR	スリーディ	售價未定	RAC
95年	タイブレーク	THE BREAK	パディ	售價未定	SPT
95年	ゼロ ヨンチャンPLUS(仮題)	ZERO 4 CHAMP・PLUS(暫名)	MEDIA RING	售價未定	RAC
95年	パチンコ倶楽部	彈珠倶樂部	ISC	售價未定	ETC
95年	RPGツクール(仮題)	自創 RPG(暫名)	ASCII	售價未定	ETC
95年	行け！稲中卓球部(仮題)	稲中桌球部(暫名)	ACCLAIM JAPAN	售價未定	未定
95年	レボリェーションX(仮題)	革命　X(暫名)	ACCLAIM JAPAN	售價未定	STG
95年	エイリアン　トリロジー	異形三部曲	ACCLAIM JAPAN	售價未定	未定
95年	ガンバード	GUNBIRD	彩京	售價未定	STG
95年	黄昏の国のオード	黃昏之國奧度	TONKIN HOUSE	售價未定	RPG
95年	Dの食卓	D 之食桌	ACCLAIM JAPAN	售價未定	AVG

96年1月發售遊戲

1月	ディスクワールド	DISC WORLD	MEDIA	›800日圓	RPG
2月	ZORK I(ゾーク・ワン)	ZORK I	翔泳社	售價未定	AVG
2月	優駿伝説(板題)佔	優駿傳說(暫名)	日本物產	5800日圓	SLG
3月	デットヒートロード(仮題)	DEAPHEAT ROAD (暫名)	日本物產	5800日圓	RAC
3月	鉄拳2(仮題)	鐵拳2(暫名)	NAMCO	售價未定	FIG

96年發售遊戲

96春	ジャンピングフラッシュ2　アロハ男爵大弱りの巻(仮題)	JUMPING FLASH 2 (暫名)	SCE	售價未定	ACT
96春	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠	售價未定	FIG
96夏	アルナムの翼(板題)佔	奥蘭姆之翼(暫名)	RIGHT STUFF	售價未定	RPG
96年	Super 301 S. Q.(仮題)	Super 301 S. Q.(暫名)	日本物產	售價未定	SLG
96年	APACHE	HACHE	GUST	售價未定	SLG
96年	MARU PURANA	MARU PURANA	GUST	售價未定	SLG
96年	火竜娘	火龍娘	GUST	售價未定	AVG
96年	プリンセスメーカー3	公主製造法　3	SCE	售價未定	SLG
96年	ホームドクター(仮題)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	售價未定	未定
96年	LIPROS	LIPROS	VISUAL ARTIST OFFICE	售價未定	ETC

發售日未定遊戲

AI 将棋	AI 將棋	SOFT BANK	6800日圓	TAB
チョロQ(仮題)	CHAUL Q(暫名)	TAKARA	售價未定	RAC
フィッシュ・アイズ	FISH EYES	PACK-IN-VIDEO	售價未定	SPT
メタモルパニックDOKIDOKI妖魔ハンターズ	心跳妖魔獵人	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
ハイパー囲碁	HYPER 圍棋	akc	售價未定	TAB
メルティランサー	MELTIRANCER	BRACE	售價未定	SLG
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
囲碁 PS(仮題)	圍棋 PS(暫名)	ASCII	售價未定	TAB
スターフライトファンタジー(仮題)	STAR FLIGHT FANTASY	TAITO	售價未定	SLG
必殺パチンコステーション	必殺彈珠站	SUN SOFT	售價未定	ETC
Super Racer(仮題)	Super Racer(暫名)	ビーディ	售價未定	RAC
ハエ男のスターツアー(仮題)		ビーディ	售價未定	RAC
ブルーフォレスト物語(仮題)	變色森林故事	RIGHT STUFF	售價未定	RPG
The 11th Hour～The 7th Guest II～	The 11th Hour ～The 7th Guest II～	Virgin Interactive	售價未定	SLG
ダービースタソオン PS(仮題)	打啤　STALION PS (暫名)	ASCII	售價未定	SPT
センター試験トライアルゲーム　セン太琢磨か行く(英語編)(仮題)	TRIAL 遊戲　聖太郎開始修行(英語編)(暫名)	INSIDER	售價未定	ETC

新GAME時間表

カジノスペシャル(仮題)	CASINO SPECIAL (暫名)	COCONUTS JAPAN	售價未定	RPG
サッカースペシャル(仮題)	SOCCER SPECIAL (暫名)	COCONUTS JAPAN	售價未定	SPT
ライブ・リミックス(仮題)	LIVE REMIXI(暫名)	PROFIRE	售價未定	SLG
モトクロス(仮題)	越野車比賽(暫名)	COCONUTS JAPAN	售價未定	RAC
RACE DRIVIN' a GO!GO!	RACE DRIVIN' a Go! Go!	TIME WARNER	售價未定	RAC
アローン・イン・ザ・ダーク2	ALONE IN THE DARK 2	EA VICTOR	售價未定	ACT
3D ゴルフ(仮題)	3D GOLF(暫名)	SCE	售價未定	SPT
SPACE 2109(仮題)	SPACE 2019(暫名)	PROFIRE	售價未定	AVG
バトルオブ……?(仮題)	BATTLE OF……?	BNAPRESTO	售價未定	RAC
バーチャルリモコン(ヘリポートエ)	VIRTUAL 遙控車	スリーディ	售價未定	STG
Defcon 5	Defoon 5	MULTISOFT	售價未定	AVG
X-MEN	X-MEN	CAPCOM	售價未定	FIG
カボール・スクリーン	CABALL SCREEN	SCE	售價未定	未定
大地の子供達〜マーセルヴァの杖〜	大地孩童	MAXFIVE	售價未定	SLG
東京ダンジョン	東京DUNGEON	角川書店	售價未定	RPG
TOWER	TOWER	OPEN BOOK	售價未定	SLG
野球ゲーム(仮題)	野球遊戲(暫名)	PROFIRE	售價未定	SPT
ドラえもん(仮題)	叮噹(暫名)	EPOCH社	售價未定	ACT
FLY(仮題)	FLY(暫名)	M.T.B.	售價未定	SPT
ちびまる子ちゃん(仮題)	圓子小寶貝(暫名)	TAKARA	5800日圓	TAB
DX 人生ゲーム(仮題)	DX 人生遊戲(暫名)	TAKARA	售價未定	TAB
コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉	TAKARA	售價未定	AVG
ソーラー・エクリプス(仮題)	SOLA ECRIPES(暫名)	BMG VICTOR	售價未定	SLG
3D ベースボール(仮題)	3D 棒球(暫名)	BMG VICTOR	售價未定	SPT
レガシー・オブ・ケイン(仮題)	KAIN 之遺產(暫名)	BMG VICTOR	售價未定	AVG
PS 版ファミスタ(仮題)	PS 版 FAIMISTAR	NAMCO	售價未定	SPT
ウイングコマンダーIII	WING COMMANDER III	EA VICTOR	售價未定	SLG
PGAツアーゴルフ '96	PGA TOUR GOLF '96	EA VICTOR	售價未定	SPT
ロードラッシュ	ROAD RUSH	EA VICTOR	售價未定	RAC
ショックウェーブ	SHOCK WAVE	EA VICTOR	售價未定	STG
ビューポイント	VIEW POINT	EA VICTOR	售價未定	SLG
マジックカーパット	魔法毯	EA VICTOR	售價未定	ACT
PS 版麻雀(仮題)	PS 版麻雀(暫名)	NAMCO	售價未定	TAB
ゲームの鉄人 THE 上海	遊戲鐵人	SUN SOFT	6800日圓	PUZ
FIFA サッカー '96	FIFA SOCCER '96	EA VICTOR	售價未定	TAB
ZXE-D(ゼクシード)	ZXE-D	BANDAI	售價未定	SPT
ヒロイン・ドソーム	英雌夢	MAP JAPAN	售價未定	STG
アーク ザ ラッド2	ARC THE LAD1	SCE	售價未定	SLG
ファンタジック・アドベンチャー(仮題)	FANTASIA ADVANTURE(暫名)	JALECO	售價未定	SRPG
クマのプー太郎	熊之豬太郎	小學館PRODUCTION	售價未定	ACT
アリーナ(仮題)	亞利娜(暫名)	SOFT BANK	售價未定	RPG
戦略将棋 至高の足跡	戰略將棋	EA VICTOR	售價未定	TAB
ハイオクタン(仮題)	HIGH-OCTANE(暫名)	EA VICTOR	售價未定	ACT

3DO

8月發售遊戲

7日	対決るみーず	對決	SANYO	5800日圓	ACT
11日	スクランブル コブラ	哥布拉	PACK-IN-VIDEO	7800日圓	STG
11日	囲碁タイムトライアル・死活大百科	圍棋 死活大百科	IMATIC	12800日圓	TAB
11日	ピラミッドイントルーダー	金字塔侵略者	TAITO	6800日圓	STG
11日	チキチキマシン猛レース2−In Space−	瘋狂賽車2	FUTURE PIRATE	7800日圓	RAC
25日	コープス・キラー	COPS KILLER	ACCLAIM JAPAN	7800日圓	STG
25日	サプリーム・ウォーソアー	SUPREME WORRIOR	ACCLAIM JAPAN	8800日圓	ACT
中旬	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	花子來了	AMUSES	售價未定	ETC

9月發售遊戲

14日	フロポンワールド(仮題)	FROPON WORLD (暫名)	WARP	6800日圓	ETC
14日	Sword & Sorcery	Sword & Sorcery	MICRO CABIN	6800日圓	RPG
14日	ballz(ボールズ)the director's cut	Balli the director's cut	BMG VICTOR	6800日圓	ACT
14日	EMIT Vol. 3 私にさよならを	EMIT Vol. 3	光榮	8800日圓	ETC
22日	デイドラス〜エピソード 1:難破船のエイリアン〜	DEADLESS	HATNET	9800日圓	ETC
22日	ペペロン村の四季	比比龍村的四季	丸紅/メディアヴィジョン	7800日圓	ETC
下旬	アローン・イン・ザ・ダーク2	ALONE IN THE DARK 2	EA VICTOR	6800日圓	AVG
下旬	パーフェクトワールド	完美世界	EA VICTOR	5900日圓	ACT
下旬	Tetsajin RETURNS	Tetsajin RETURNS	SYNERGY幾何學	售價未定	ACT
9月	プロスタジアム	職業摔角	SANYO	5800日圓	SPT
9月	ライズ オブ ザ ロボッツ	LAST OF THE ROBORTS	MULTISOFT	8800日圓	ACT
9月	キングタム	KINDOM	INTERPLAY	售價未定	AVG
9月	クレーファイターII	CRAY FIGHTER II	INTERPLAY	售價未定	ACT
9月	AI 将棋	AI 將棋	TAITO	8800日圓	TAB

10月發售遊戲

13日	AQUA WORLD 海美物語	優美物語	MIZUKI	5800日圓	SLG
20日	テレビのツボ	電視之鍔	ALADDIN工房	6800日圓	AVG
中旬	ダイナノーツダイノは宇宙飛行士	宇宙飛行士	EA VICTOR	售價未定	ETC
下旬	シンジケート	SYNDICATE	EA VICTOR	6800日圓	SLG
下旬	ブラッドエンジェルス	BLOOD ANGELS	ARIADNE MEDIA	5900日圓	SLG
下旬	占都物語	占都物語	EA VICTOR	5800日圓	ETC
下旬	Jソーグ バーチャルスタジアム '95	日本職業足球 VI STASIOM '95	EA VICTOR	售價未定	SPT
10月	ポリスノーツ	POLICE NOSE	KONAMI	7800日圓	AVG
10月		GOAL FH	カロッツェリアJAPAN	7800日圓	SPT
10月	ブレードフォース	BLADE FORCE	STUDIO 3DO	6800日圓	STG
10月	F1 GP in 3DO	F-1 GP in 3DO	PONY CANNON	7800日圓	RAC

11月發售遊戲

11月	キリングタイム	KILLING TIME	STUDIO 3DO	6800日圓	ACT
11月	N. O. B.(ノブ)	N. O. B.	SANYO	6800日圓	SLG
11月	ブルー・シカゴ・ブルース	藍調芝加哥	RIVERHILL SOFT	售價未定	AVG

12月發售遊戲

12月	TOWER	TOWER	OPEN BOOK	售價未定	SLG
12月	ブルーフォレスト物語〜風の封印〜	藍色森林故事	RIGHT STUFF	售價未定	RPG

95年發售遊戲

95夏	ストソートファイターII ムービー	眞人街頭霸王	CAPCOM	6800日圓	FIG

96年1月發售遊戲

1月	Vゴールサッカー(仮題)	V GOAL SOCCER	TECMO	售價未定	SOC
1月	キャプテンクエーザー	CAPTAIN QUESER	STUDIO 3DO	6800日圓	STG



96年發售遊戲

96年	Dの食卓2	D之食桌2	WARP	8800日圓	AVG

發售日未定遊戲

ものしり～百人一首～	學識淵博	神鋼HUMAN	售價未定	ETC
キッズTV	KIDS TV	STUDIO 3DO	售價未定	AVG
バトルスポーツ	PATTLE SPORT	STUDIO 3DO	售價未定	SPT
スターファイター	STAR FIGHTER	STUDIO 3DO	售價未定	STG
飯田讓治サスペンスインタラクティブ Moon Cradle 異形の花嫁	異形之花嫁	PACK-IN-VIDEO	售價未定	AVG
横町4丁目おばけ屋敷	横町4丁目的鬼屋	WARP	4800日圓	SLG
ドラゴン・ロア	DRAGON LOA	MULTI SOFT	售價未定	RPG
The 11th Hour ～The 7th Guest II～	The 11th Hour ～The 7th Guest II～	Virgin Interactive	售價未定	AVG
ナオコとヒデ坊算数の天才3	算數天才3	學漫	3980日圓	ETC
ナオコとヒデ坊漢字の天才2	漢字天才2	學漫	3980日圓	ETC
ナオコとヒデ坊漢字の天才3	漢字天才3	學漫	3980日圓	ETC
ナオコとヒデ坊国語の天才！	國語天才1	學漫	3980日圓	ETC
ミステリアス・タロット	MYSTERIOUS TAROCT	JALECO	售價未定	ETC
レインドロップス	RAIN DROPS	EA VICTOR	售價未定	AVG
プロレス(仮題)	職業摔角(暫名)	ナツメ	售價未定	SPT
ハウスキーパー(仮題)	HOUSE KEEPER(暫名)	HUMMINGBIRD	售價未定	ACT
CASPER	CASPER	INTERPLAY	售價未定	ACT
サイベリア	CYBERIA	INTERPLAY	售價未定	AVG
バーチャルプール	VIRTUAL POOL	INTERPLAY	售價未定	ETC
WATER WORLD	WATER WORLD	INTERPLAY	售價未定	SLG
Defcon 5	Defcon 5	MULTI SOFT	售價未定	STG
PGA ツアーゴルフ '96	PGA TOUR GOLF '96	EA VICTOR	售價未定	SPT
ウイングコマンダーIII	WING COMMANDER III	EA VICTOR	售價未定	SLG
プロ野球バーチャルスタジアム	職業棒球 VIRTUAL STASIUM	EA VICTOR	售價未定	SPT
PO'ed	PO ed	STUDIO 3DO	售價未定	STG
DOOM	DOOM	EA VICTOR	售價未定	ACT

NEO・GEO

8月發售遊戲

8月	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	IDOL 麻雀 FINAL ROMANCE 2 (CD-ROM)	VIDEO SYSTEM	7800日圓	TAB
8月	メタルスラッグ(仮題)	METAL SLAG(暫名)	NAZCA	售價未定	STG
8月	ゴール！ゴール！ゴール！(仮題)	GOAL! GOAL! GOAL (暫名)	BISCO	售價未定	SOC
8月	NEO Mr. DO！	NEO Mr. DO! (CD-ROM)	BISCO	售價未定	ACT

9月發售遊戲

1日	ザ・キング・オブ・ファイターズ '95	拳王 '95	SNK	29800日圓	FIG
29日	ザ・キング・オブ・ファイターズ '95	拳王 '95 (CD-ROM)	SNK	8800日圓	FIG
9月	ADK ワールド	ADK WORLD (CD-ROM)	ADK	售價未定	ELE・B
9月	ソニックウイングス3	SONIC WINGS III	VIDEO SYSTEM	售價未定	STG
9月	ステークスウィナー	STAKE WINNER	SAURUS	售價未定	STG
9月	パルスター(仮題)	PULSTER(暫名)	AICOM	售價未定	STG
9月	メタルスラッグ(仮題)	METAL SLAG (CD-ROM)	NAZCA	售價未定	STG

10月發售遊戲

10月	パルスター(仮題)	PULSTER (CD-ROM	AICOM	售價未定	STG
10月	ソニックウイングス3	SONIC WINGS (CD-ROM)	VIDEO SYSTEM	售價未定	STG
10月	将棋の達人	將棋之強人 (CD-ROM)	ADK	售價未定	TAB

12月發售遊戲

12月	真説サムライスピリッツ武士道烈伝(仮題)	眞說侍魂 武士道烈傳 (CD-ROM)	SNK	售價未定	FIG

96年1月發售遊戲

1月	パズルDEMポン(仮題)佔	PUZZEL DE(暫名) (CD-ROM)	BISCO	售價未定	PUZ
1月	QP	QP (CD-ROM)	SUCCESS	售價未定	ETC

發售日未定遊戲

ゴール！ゴール！ゴール！(仮題)	GOAL ! GOAL ! GOAL ! (CD-ROM)	BISCO	售價未定	SPT
NEO Mr. DO！	NEO Mr. DO!	BISCO	售價未定	ACT
天外魔境真伝	天外魔境眞傳 (CD-ROM)	HUDSON	售價未定	FIG
格闘バレー(仮題)	格鬥排球(暫名) (CD-ROM)	VIDEO SYSTEM	售價未定	SPT
アルティメット4	ALTIMECT 4 (CD-ROM)	FACE	售價未定	ETC
超人学園ゴクカイザ	超人學園	TECHNOS JAPAN	售價未定	FIG
ライディングヒーロー	RIDING HERO (CD-ROM)	SNK	售價未定	SPT
ステークスクィナー	STAKE WINNER (CD-ROM)	SAURUS	售價未定	SPT
	怪獸之王 (CD-ROM)	SNK	售價未定	FIG
神竜戦記	神龍戰記 (CD-ROM)	ASTIC 21	售價未定	FIG
ネオジオCD オソジナルRPG	NEO・GEO CD 原創RPG (CD-ROM)	ADK	售價未定	RPG
超神拳(仮題)	超神拳(暫名)(CD-ROM)	SAURUS	售價未定	FIG
ワールドツアーゴルフ(仮題)	WORLD TOUR GOLF (暫名) (CD-ROM)	NAZCA	售價未定	SPT
オールスターバレー(仮題)	ALL STAR 排球 (暫名) (CD-ROM)	魔法株式會社	售價未定	SPT
NEO アクションゲーム(仮題)	NEO 動作遊戲 (暫名) (CD-ROM)	HUDSON	售價未定	ACT
超人学園ゴウカイザー	超人學園(CD-ROM)	TECHNOS JAPAN		
ラストオデッセイ	LAST ODYSSEY (CD-ROM)	モノソス	售價未定	ETC
ラストオデッセイ	LAST ODYSSEY	モノソス	售價未定	ETC

SATURN

8月發售遊戲

4日	RACE DRIVIN'	模擬駕駛	TIME WARNER	5800日圓	RAC
4日	麻雀海岸物語～麻雀狂時代セクシーアイドル編～	麻雀海岸物語	MICRO NET	6800日圓	TAB
11日	卒業IIネオ・ジェネレーション	卒業II	RIVERHILL SOFT	6800日圓	SLG
11日	ストリートファイターリアルバトル オンフィルム	眞人街頭霸王	CAPCOM	5800日圓	FIG
11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	花子來了	CAPCOM	4980日圓	ETC

新GAME時間表

11日	シャイニング・ウィズダム	SHINNING WISDOM	SEGA	5800日圓	ARPG
11日	ウイニングポストEX	勝利賽馬 EX	光榮	6800日圓	SLG
11日	テレビアニメ　スラムダンク	男兒當入樽	BANDAI	6800日圓	SPT
12日	アイドル麻雀　ファイナルロマンス2	IDOL 麻雀	akc講談社	7800日圓	TAB
25日	球転界	球轉界	TECHNO SOFT	5800日圓	TAB
25日	魔法騎士(マジックナイト)レイアース	魔法騎士	SEGA	4800日圓	RPG
25日	ファイプロ外伝　ブレイジングトルネード	摔角外傳	HUMAN	6800日圓	FIG
25日	A1将棋	A1 將棋	SOFT BANK	6800日圓	TAB
中旬	水滸演武	水滸演武	DATA EAST	5800日圓	FIG

9月發售遊戲

1日	実戦麻雀	實戰麻雀	IMAGINEER	6800日圓	TAB
14日	ブレイクスルー	BRAKE THROUGH	BMG VICTOR	5800日圓	PUZ
14日	レイヤーセクション	LAYER SECTION	TAITO	5800日圓	STG
15日	将棋まつり	將棋祭	SETA	9200日圓	TAB
22日	ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	世界大戰略	SEGA	7800日圓	SLG
22日	ブルー・シカゴ・ブルース	藍調芝加哥	RIVERHILL SOFT	7800日圓	AVG
22日	QUANTUM GATE Ⅰ～悪魔の序章～	QUANTUM GATE	GAGA COMMUNICATIONS	5800日圓	AVG
29日	メタルファイターMIKU	重裝甲少女組	VICTOR	6800日圓	ACT
29日	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	WING ARMS	SEGA	5800日圓	STG
29日	ゴールデンアックス　ザ　デュエル	格鬥戰斧	SEGA	售價未定	FIG
29日	出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK	兵鋒LUXE PACK	KONAMI	5800日圓	STG
29日	STEAMGEAR MASH～スチームギア・マッシュ～	STEAMGEAR MASH	TAKARA	6800日圓	ACT
29日	永世名人	永世名人	KONAMI	5300日圓	TAB
29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	美少女麻士	JALECO	6900日圓	TAB
下旬	シムシティ2000	SIMCITY 2000	SEGA	5800日圓	SLG
下旬	魔法の雀士ぽえぽえポエミィ	魔法麻士	IMAGINEER	售價未定	TAB
下旬	宝魔ハンターライム Perfect Collection	寶魔 HUNTER	ASMIK	8500日圓	AVG
下旬	キング・オブ・ボシング	拳擊之王	VICTOR	5800日圓	SPT
下旬	天地無用！魎皇鬼ごくらく CD-ROM for SEGA SATURN	天地無用！魎皇鬼	YUMEDIA	7800日圓	ETC
9月	おーちゃんのおかきロジック	繪畫羅輯　邏	SUN SOFT	4900日圓	PUZ
9月	信長の野望・天翔記	信長之野望・天翔記	光榮	售價未定	SLG

10月發售遊戲

下旬	燃えろ!!プロ野球 '95 DOUBLE HEADER	職業棒球 '95	JALECO	5800日圓	SPT
	フェーダ～エンブレム・オブ・ジャスティス～リメイク！	FEDA	YANOMAN	售價未定	RPG
下旬	アメリカ横断ウルトラクイズ	美國超級問答	VICTOR	售價未定	ETC
下旬	占都物語	占都物語	CSKV綜合研究所	5800日圓	ETC
10月	サンダーストーム＆ロードブラスター	THUNDER STORM & ROAD BLASTER	エクセコ	6800日圓	ACT
10月	X JAPAN(仮題)	X JAPAN(暫名)	SEGA	6800日圓	ETC
10月	ハングオン GP '95	HANGON GP '95	SEGA	5800日圓	RAC
10月	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	動物世界飼養選手權	SEGA	4800日圓	PUZ
10月	The PSYCHOTRON サイコトロン	The PSYCHOTRON	GAGA COMMUNICATIONS	5800日圓	AVG
10月	ぷよぷよ通(2)	唧喱方塊(2)	COMPILE	4800日圓	PUZ
10月	ルパン三世 THE MASTER FILE	雷朋三世	MIZUKI	5800日圓	ETC
10月	ときめき麻雀パラダイス	麻雀天堂	ソネット	6800日圓	TAB
10月	ただいま惑星開拓中！	開拓中之惑星	ALTRON	售價未定	SLG
10月	Formula 1 Live Information(仮題)	一級方程式實況資訊(暫名)	SEGA	售價未定	RAC

11月發售遊戲

11月	ジーコの考えるサッカー(仮題)	薛高足球(暫名)	MIZUKI	售價未定	ETC
11月	シュトラール	SHOOT Rall	MEDIA	4800日圓	ACT
11月	湾岸デッドヒート	灣岸 DEAD HEAT	PACK-IN-VIDEO	售價未定	RAC
11月	HAT TRICK HEROS	HAT TRICK HERO S	TAITO	售價未定	SPT
11月	四柱推命ピタグラフ	四柱推命	DATAM POLYSTAR	5800日圓	ETC
11月	ドラゴンボールZ 超武闘伝	龍珠 Z　超武鬥傳	BANDAI	售價未定	FIG

12月發售遊戲

12月	セガラリー　チャンピオンシップ	SEGA RALLY	SEGA	售價未定	RAC
12月	真・女神転生　デビルサマナー	眞・女神轉生	ATLUS	售價未定	RPG
12月	ダライアス外伝(仮題)	DARIOUS 外傳	TAITO	5800日圓	STG
12月	ダークセイバー	DARK SABER	CLIMAX	售價未定	RPG
12月	TOWER	TOWER	OPENBOOK	售價未定	SLG
12月	ROBO・PIT	ROBO・PIT	ALTRON	售價未定	RPG
12月	ゴジラ(仮題)	哥斯拉(暫名)	SEGA	4800日圓	STG

95•96年發售遊戲

95夏	ストリートファイターII　ムービー	眞人街頭霸王	CAPCOM	6800日圓	FIG
95秋	プリンセスメーカー2	公主製造者2	MICRO CABIN	售價未定	SLG
95秋	クォヴァディス	QUOVIADIES	GLAMS	6800日圓	SLG
95秋	モータルコンバット完全版	MORUAL COMBAT	ACCLAIM JAPAN	售價未定	FIG
95秋	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	售價未定	FIG
95秋	プD 麻雀　極S	職業麻雀　極S	ATHENA	售價未定	TAB
95秋	オフ・ワールド・インターセプター	OFF　・WORLD INTER CBPTOR	BMG VICTOR	售價未定	RAC
95秋	提督の決断II	提督之決斷II	光榮	售價未定	SLG
95秋	スヲパーリアル麻雀グラフィティ(仮題)	超級眞實麻雀(暫名)	SETA	售價未定	TAB
95冬	時空探偵DD～幻のローラレイ～	時空偵探DD	ACCII	6800日圓	AVG
95冬	ときめきメモリアル～forever with you～	心跳回憶錄	KONAMI	售價未定	SLG
95冬	セガ・アドベンチャー(仮題)	世嘉冒險遊戲(暫名)	GAME STUDIO	售價未定	RPG
95冬	Jリーグ・プロサッカークラブをつくろう！(仮題)	日本職業足球聯賽杯	SEGA	5800日圓	SPT
95冬	ガーディアンヒーローズ	DARDIAN HEROS	SEGA	5800日圓	ARPG
95冬	GOTHAII・天空の騎士	GOTHA II・天空之騎士	光榮	售價未定	SLG
95年	NINKU－忍空－(仮題)	忍空	SEGA	4800日圓	ACT
95年	ゼロヨンチャンプ Special(仮題)	ZERO CHAP・Special	MEDIA RING	售價未定	RAC
95年	ファンタジーアース(仮題)	FANTASIAS(暫名)	SEGA	售價未定	RPG
95年	パチンコ倶楽部	彈珠俱樂部	I.S.C.	售價未定	ETC
95年	RAYMAN	RAYMAN	UBI SOFT	售價未定	ACT
95年	ヴァンパイア	VAMPIRE	CAPCOM	售價未定	FIG
95年	バーチャレーシングサターン	VIRTUA RACING	TIME WARNER	售價未定	未定
95年	行け！稲中卓球部(仮題)　桌	稻中桌球部	ACCLAIM JAPAN	售價未定	未定
95年	レボリューションン　X	革命X	ACCLAIM JAPAN	售價未定	未定
95年	エイリアン　トリロジー	異彩三步曲	ACCLAIM JAPAN	售價未定	未定
95年	BUG！	BUG！	SEGA	售價未定	ACT
95年	ガンバード	GUNBIRD	彩京	售價未定	STG
95年	3D ポリゴン(仮題)	3D POLYGON(暫名)	GAME ARTS	售價未定	SLG
95年	シーバスフィッシング	海上釣魚	VICTOR	售價未定	SPT
95年	金沢将棋(仮題)	金澤將棋(暫名)	SETA	售價未定	TAB
95年	鬪神伝S(仮題)	鬥神傳　S(暫名)	SEGA	售價未定	FIG
96春	ナイトストライカーS	KNIGHT STRIKER S	BING	售價未定	STG
96春	天外魔境外伝　第四の黙示録	天外魔境外傳	HUDSON	售價未定	RPG
96春	斉天大戦～孫悟空～(仮題)	齊天大戰	GLAMS	售價未定	SRPG
96春	風水先生	風水先生	HAMLET	5800日圓	SLG
96春	メタルブラック	METAL BLACK	BING	售價未定	STG
96秋	咔 KING THE SPRITS　峒	山卡 KING THE SPIRITS	ATLUS	售價未定	RAC
96年	AQUA WORLD　海美物語	AQUA WORLD	MIZUKI	售價未定	SLG
96年	サクセススートーリー	性感故事	ALTRON	售價未定	SLG
96年	コットンマ	COTTON 2	SUCCESS	售價未定	STG
96年	ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE		售價未定	STG



三級好料 可選用兩名隱藏人物及車輛

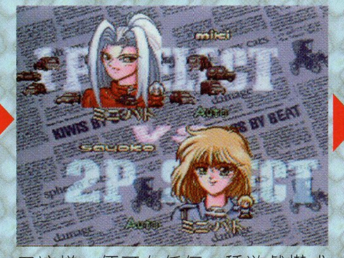
KAT'S RUN 全日本K CAR選拔戰
超級任天堂

遊戲中的兩名隱藏人物及車輛，現在可以自由地選用了。方法相當簡單，你只需在標題畫面中按着「A、B、X、Y」掣來按START，那麼在人物選擇畫面中便會增加了早坂美姬及葉月沙夜子這2名隱藏人物，跟着在車輛選擇畫面中，更會增加了一切能力值均是最高的迷你警車可供選用。



■在這個畫面中，輸入以下的指令。

按着
A、B、X、Y掣
來按START


■這樣，便可在任何一種遊戲模式中選用早坂美姬及葉月沙夜子。


■還可同時選用警車為坐駕，大大提高了爭勝的機會。

三級好料 簡單而有效的兩種秘技

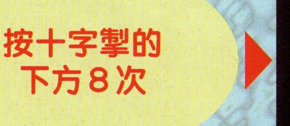
Mr.Do!
超級任天堂

在這個遊戲中，發現了兩條既簡單又有用的秘技，相信會令大家對玩這遊戲的興趣大增（？）的。

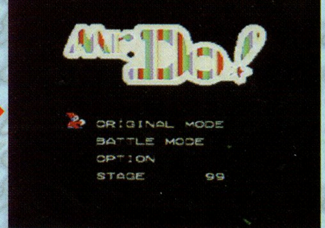
首先，若是在開機後公司名字「UNIVERSAL」出現時連按十字掣的下方8次，那麼當到了標題畫面時，畫面上便會增加STAGE的項目，只要以十字掣改變數值，便能從所選的版面、甚至是直接從最後版面開始遊戲。另外，若是在「UNIVERSAL」出現時連按十字掣的左方8次，開始時的人物剩餘數目便會達99人之多。

UNIVERSAL

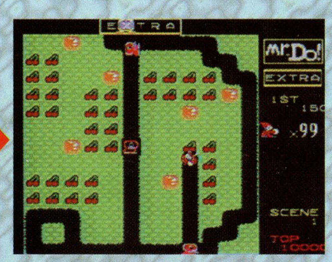
■首先是在這個畫面中輸入指令。



■畫面下方便會增加STAGE的項目，令你可自由地選版。



按十字掣
的左方8次



■人物的剩餘數目一開始便會達99人之多。

三級好料 可自由選擇版面來玩

超級夢幻模擬戰
超級任天堂

以這個擁有多種路線發展方式的遊戲來說，單玩一次是絕對不可能玩齊所有版面的，但要從頭再玩的話又沒有那麼多時間的話，這裏有一個秘技相信會很適合你。

先準備一個有三個記錄的LOAD畫面，然後將浮標指向其中之一，並順序的按「上、下、上、下、左、右、SELECT、A」。這樣，你便可利用十字掣更改數字，令你可以從自己喜歡的版面開始玩。



■首先是令自己的LOAD畫面各有資料儲存着。然後是輸入以下的指令。

順序按上、下、上、下、左、右、SELECT、A



■以十字掣改變數字後，便可以從自己喜歡的版面開始遊戲了。

二級勁料 99億男發動！

美少女學園
超級任天堂

「錢不是萬能，但沒有錢也是萬萬不能」。這個真理（？）亦出現了在這遊戲中。想幹一番大事的話，沒有足夠資金是不行的，對於想獲得充足資金的你，這個秘技相信會有一定效用。

在最初開始遊戲時，電腦是會要求你輸入自己的名字的，若是在這時輸入「99億の男！」，那麼遊戲開始時的初期資金額便會由本來的2億變成99億，這樣，想將學校發展到任何程度也不是沒有可能的了。



■首先，是在登錄名字的畫面中將名字設定成99億の男。

■這樣，你便會以這個怪名字開始遊戲。





■本來只得2億的初期資金，一下子變成99億了！

■但對於想用自己名字來玩的人來說，這秘技或許就不大適合他們了。

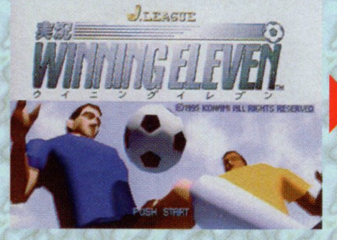


三級好料 改變比賽中可選用的視點

J LEAGUE 實況 WINNING ELEVEN
PLAYSTATION

這遊戲雖然本身是可利用按SELECT掣來變更視點的，但加入了這個秘技後，便可增加視點的種類。

方法非常簡單，只要在標題畫面中順序按上、上、下、下、左、右、左、右、×、○各掣，那麼當遊戲中按SELECT掣變更視點時，便會出現一些平常所沒有的視點了。



■在標題畫面中輸入以下的指令。

順序按上、上、下、下、左、右、左、右、×、○

■這樣便可利用SELECT掣選用一些平常不會看到的視點了。



二級勁料 以特殊名字令隱藏人物出現
美少女學園・超級任天堂

這遊戲本來是只有五名人物可供選擇的，但利用了以下介紹的秘技後，便可以選擇一名隱藏人物來玩。

方法相當簡單，只要在遊戲最初登記名字時輸入「高飛車大好き」作名字，到選擇人物時便會增加一名隱藏人物「神童まりあ」，你會有興趣以她來爆機嗎？

■在登記名字的畫面中輸入「高飛車大好き」作為名字。



■這樣，在人物選擇畫面中便會增加一名新人物。

三級好料 在爆彈人的球場中作賽
超級強棒聯盟・超級任天堂

既然這是個由HUDSON公司推出的遊戲，自然（？）總會有一些和爆彈人有關的秘技了。在選擇球場的畫面中，若同時按着L、R、Y和START掣，便可在一個由爆彈人當觀眾的特殊球場裏作賽。



■在球場的選擇畫面中同時按L、R、Y及START掣



■這樣便會出現隱藏的球場，場外更有不少爆彈人當觀眾。

二級勁料 射擊遊戲所必備的秘技！？
CARAVAN SHOOTING COLLECTION・超級任天堂

射擊遊戲一般都會有無敵指令之類的秘技，在這個遊戲中亦不例外，今次便為大家一次過公開它們。

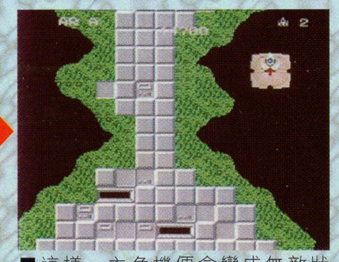
兩條秘技都需要有兩個控掣器才可實行。首先，若是在「STAR FORCE」的標題畫面中按着控制器1與2的左上及B、Y掣來按控掣器1的START，直至敵人出現才放手的話，主角機便會變成無敵，但卻是不能強化的。

跟着，若是在「STAR SOLDIER」的標題畫面中先按控制器1的SELECT掣10次，然後按着控制器1的左上、B、Y掣及控制器2的右下來按控掣器1的START掣2次，那麼主角機便能以最高的火力來開始遊戲，而且更可按SELECT掣來更換成新設的隱藏武器雷射光束。

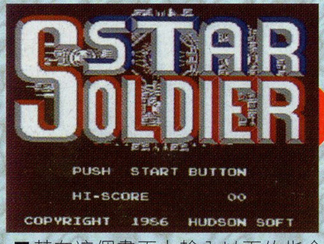


■首先，是在這個畫面中輸入以下的指令。

按着控制器1與2的左上及B、Y掣來按控掣器1的START



■這樣，主角機便會變成無敵狀態。

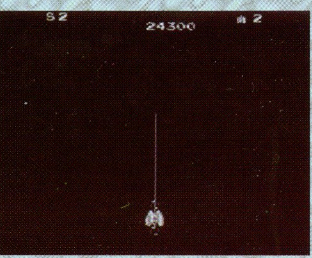


■若在這個畫面中輸入以下的指令的話……

按控制器1的SELECT掣10次，然後按着控制器1的左上、B、Y掣及控制器2的右下來按控掣器1的START掣2次



■主角機便會以最頂級火力開始遊戲。



■按SELECT掣的話，更可將武器切換成雷射光。

三級好料 可自由地選擇版面

妖怪 BUSTER 露卡之大冒險
超級任天堂

又是一個用來選版的秘技。

方法很簡單，首先是在標題畫面中選擇「OPTION」的項目，然後在OPTION的畫面中按着十字掣的任何一個方向約10秒，便會出現讓你選擇版面的畫面，這時只要用十字掣選定喜歡的版面，便可以從那一版開始遊戲了。



■首先是在標題畫面中選擇OPTION。



■進入了OPTION模式的畫面後，便輸入以下的指令。

按着十字掣任何一方約10秒

■跟着便可以在這畫面中選擇自己喜歡的版面了。

三級好料 增加體力、增加攻擊力、增加人數

妖怪 BUSTER 露卡之大冒險
超級任天堂

這遊戲只要在暫停時輸入不同的指令，便可以得到不同的效果。首先，若是輸入上、右、下、左、SELECT、SELECT，人物的體力便會變成最高狀態。若是輸入右、下、上、SELECT、B、L、左、右，攻擊力便會變成最高狀態。最後，若是輸入X、A、Y、B、L、R、右、下，人物的剩餘數目便會變成9人。

遊戲暫停中順序按上、右、下、左、SELECT、SELECT



■主角可變成5有個紅心的狀態。

遊戲暫停中順序按右、下、上、SELECT、B、L、左、右



■主角的攻擊力可達到最高狀態。

遊戲暫停中順序按X、A、Y、B、L、R、右、下

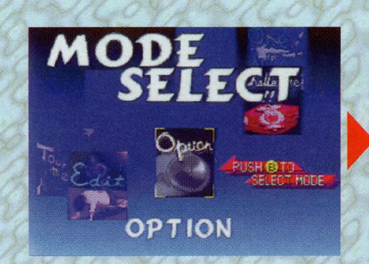


■主角的剩餘數目會變成9人。

三級好料 向極限中的極限挑戰！

超級火炎摔角 QUEEN'S SPECIAL
超級任天堂

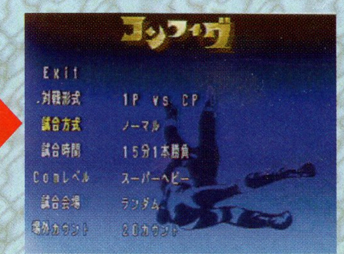
若是你認為這遊戲是太過易玩的話，這裡有一個可以把電腦對手的實力提高的方法。首先是打開OPTION畫面，將浮標指向「COM.L」，然後按着SELECT掣來變得等級，便可調校成比上級更難的「SUPER HEAVY」。你有自信向這難易度挑戰嗎？



■首先是選擇進入OPTION的項目。

■然後是將浮標指向COM LEVEL，並照以下的方法來按。

按着SELECT掣來改變等級



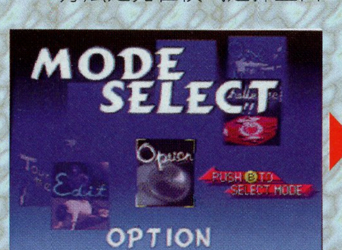
■這樣便可玩到比上級更難的SUPER HEAVY。

二級勁料 選用兩名隱藏人物

超級火炎摔角 QUEEN'S SPECIAL
超級任天堂

兩名遊戲中的隱藏人物，現在可以由自己選用了。

方法是先在模式選擇畫面中將浮標指向 OPTION 的項目，並按着 SELECT 掣來按 B，跟着是回到模式選擇畫面中，選任何一種模式開始遊戲，這樣，本來要在爆機後才可選用的隱藏人物「公牛中野」及「北斗晶」，現在都可以馬上使用了。



■首先是在這個畫面中輸入以下的指令。

將浮標指向 OPTION，按着 SELECT 掣來按 B

■這樣便能選用兩名隱藏人物。


■這兩人那一方的實力會較強呢？

三級好料 在練習賽中選用明星隊

J LEAGUE 實況 WINNING ELEVEN
PLAYSTATION

明星隊是集各隊精英所組成的隊伍，本來是只有在明星隊對抗戰中才可選用的，但只要有了以下所介紹的秘技，你便可以在練習賽中選用這支強隊了。

首先是在模式選擇畫面中選練習賽的項目，然後是將浮標指向「セレッソ大阪」或「サンフレッチェ廣島」，並按着 R1 及 R2 掣來按右，這樣便能選用平常不能選用的兩支明星隊了。

■首先是在模式選擇畫面中選練習賽。



■跟着是將浮標指向「セレッソ大阪」或「サンフレッチェ廣島」，並輸入以下指令

按着 R1 及 R2 掣來按右



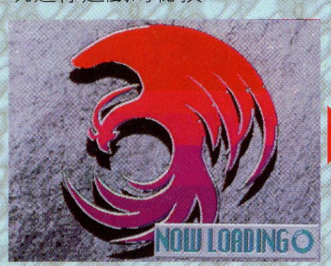
■這樣便能以明星隊出戰練習賽了。

三級好料 在 LOAD 碟時玩迷你遊戲

ACE COMBAT
PLAYSTATION

繼上兩期的秘技後，今次要再為大家介紹一個在過版時玩迷你遊戲的秘技。

首先是在將要 LOAD 碟時按着 R1 及〇掣，令 LOAD 碟畫面變成 CD 亂飛的畫面，然後在這個畫面順序按十字掣的上、左、下、右，這樣，到下次進入 LOAD 碟畫面時，便會變成一個截擊隱形機的迷你遊戲。



■平常的 LOAD 碟畫面是這個樣子的。



■若在 LOAD 碟前按着 R1 及〇掣，便會變成這種畫面。若在這時輸入以下的指令……

順序按十字掣的上、左、下、右。



■下次 LOAD 碟時便可玩到這種迷你遊戲了。

二級勁料 以最後首領及變身後的狀態作戰

亂馬 1/2 奧義邪暗拳
超級任天堂

今次要介紹的秘技，是一個可以令大家使用遊戲中最後首領撲克大王的秘技，而且還可利用這秘技，選用一些變身後的人物。

方法是先選擇 VS MODE，進入最下方的對戰OPTION項目，將變身的項目設定為雙方同樣是沒有「なし」的狀態，跟着是回到 VS MODE的選擇畫面，在決定對戰的同時按着控制器1、2的L及R掣，這樣在選擇人物時，便能選用本來是這遊戲首領的撲克大王，而其他人物亦會變成了變身後的狀態，但卻不能使用奧義來作戰。



■首先是在VS MODE中選對戰OPTION的項目。



■將變身的一項設定成不能變身。

■跟着是回到 VS MODE 的選擇畫面，在決定對戰的同時輸入以下的指令。

按着控制器 1 、2 的 L 及 R 掣



■這樣，人物選擇畫面中便會出現和平常不同的人物。

六名可供選擇的人物


早乙女亂馬


早乙女玄馬


良牙


淋絲


姍樸


撲克大王

三級好料 妖怪變了樣子？

妖怪 BUSTER 露卡之大冒險
超級任天堂

主角在遊戲中所投出的妖怪，只要用了這秘技便會有意想不到的變化。

方法很簡單，首先是在遊戲進行途中SAVE，然後是順序按L、SELECT、R、上、下、Y、A、SELECT，這樣便能以SELECT掣變更所投出的妖怪樣子。



■首先是在遊戲途中暫停，輸入以下的指令。

順序按L、SELECT、R、上、下、Y、A、SELECT


■跟着便可用 SELECT 掣變更妖怪的樣子。

一級猛料 將其他隱藏招式公開！

龍珠 Z ULTIMATE BATTLE 22
PLAYSTATION

少年孫悟空

跳躍中→↓+□
→↘↓↙←→+○

龜仙人

↓↙←→+×
↓↘→+○
↓↘→+□
↓↘→+×
→↘↓+○
→↘↓+□
→↘↓+×

撒旦先生

←↙↓+□
→↘↓↙←→+□
↓↙←↙↓↘→+○

超撒雅人 3 孫悟空

↓↘→←+×
←↙↓↘→+×
→↘↓↙←→+○

悟比達

前衝中+□
前衝中+×
前衝中+○
↓↙←→↘↓↙←+○
↓（儲氣後）↑+○

孫悟空

防禦中→+□

少年孫悟飯

↓↘→←+○

孫悟天

↓（儲氣後）↑+○

天津飯

太陽拳中←↙↓↘→+□
→↘↓↙←→+□

撒雅超人

→↘↓↙←→+○
→↘↓↙←→+×

界王神

→↘↓↙←↙↓↘→+○

斯路

→↘↓↙←→+○

達布拉

→↘↓↙←+□

比達

↓↙←↙↓↘→+○
→↗↑↖←→+○

撒波

跳躍中→↓+×
↓↘→←↙↓↘→+○

力高

跳躍接近對手時同時按□×

傑紐

接近對手時→↘↓+□
→←↙↓↘→+○
←→↘↓↙←+○
↓↙←→↘↓+×

人造人 18 號

↓↘→←+×
→↘↓↙←+○
→↘↓↙←→+×

人造人 16 號

飛拳命中後↓↘→+□
飛拳命中後↓↙←→+□
飛拳命中後←↙↓+□
↓↘→←↙↓↘→+○
↓↙←↙↓↘→+□

超布歐

→↘↓↙←↙↓↘→+□

一級猛料 隱藏人物出招指令大公開！

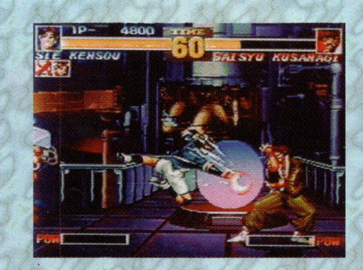
THE KING OF FIGHTERS 95
街機

草薙幸翔

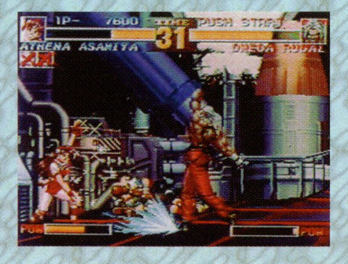
↓↘→+A或C
→↓↘+A或C
↓↙←+A或C
→+C
（超必殺技）↓↙←↙↓↘→+C

奧米加胡高

↓↘→+A或C
↓↘→+B或D
↓↙←↖+B或D
→←↙↓↘→+A或C
→↘↓↙←+A或C
（超必殺技）→↘↓↙←→↘↓↙←+同時按BC







SEGA SATURN 遊戲目錄



圖表的看法：
1製造商．2發售日．3價格．
4多少人玩．5對應的附件

TAMA

以全多邊形去製造一個很簡單的遊戲，雖有大材小用之感，但其多變代的地形及強烈的3D感覺令到此GAME尚可一玩。



評分：5分

1. TIME WARNERINTERACTIVE
2.94年11月22日
3.5800日圓
4.1人玩
5.——

真說．夢見館

在MEGA DRIVE中大獲好評的AVG GAME，除了畫面漂亮了不少外，音效也提高不少。故事中玩家是以第一身去進行。

評分：7分

1.SEGA
2.94年12月2日
3.7800日圓
4.1人玩
5.MEM

麻雀悟空　天竺

一隻幾乎在所有機種都有出的麻雀GAME，顧名思義，GAME中的人物全是西遊記中的角色，玩起來頗有親切感。



評分：3分

1.CHATNOIR
2.94年11月22日
3.5800日圓
4.1人玩
5.——

GALE RACER

在街機中首個32BIT賽車，速度感相當強，但畫面頗為粗糙。玩家要和其他賽車鬥快橫渡美國。可以2人同時比賽。



評分：5分

1.SEGA
2.94年12月2日
3.6800日圓
4.1至2人玩
5.——

MYST

一個由私人電腦移植過來的大作RPG；GAME中的畫面華麗非常。故事在MYST島上進行，主要是破解一些謎團。

評分：7分

1.SUNSOFT
2.94年11月22日
3.7800日圓
4.1人玩
5.MEM

CLOCKWORK KINGHT大冒險

以全CG來表達的動作GAME，主角和其他角色及背景都配合得很好，充份地表現出次世代機的性能，一隻相當好的作品。

評分：7分

1.SEGA
2.94年12月9日
3.4800日圓
4.1人玩
5.——



VICTORY GOAL

© SEGA

SATURN 的第一個足球 GAME ，其球員都是用多邊形所作成，而且是 J 聯屼朊夋蚖｛，GAME 中的 OPENING 非常精采，可算是全新感覺的足球 GAME 。

評分：7 分

1.SEGA
2.95 年 1 月 20 日
3.6800 日圓
4. 最多 4 人同時玩
5. 分線插， MEM

GOTHA

© SEGA/MICRONET

一個全以多邊形繪製的模擬戰爭遊戲，作戰畫面是用主觀形式去表達，兵器設計非常出色但遊戲頗為沉悶。

評分：5 分

1.SEGA
2.95 年 1 月 27 日
3.6800 日圓
4.1 人玩
5.MEM

上海　萬里之長城

© SUNSOFT

＜上海＞麻雀這一個在遊戲界中家傳戶曉的作品終於在次世代機中登場，雖然並沒有甚麼次世代機的特色，但喜歡的人就一定會買。



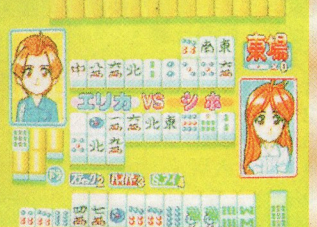
評分：6 分

1.SUNSOFT
2.95 年 2 月 24 日
3.6800 日圓
4.2 人對戰
5. ——

美少女雀士 SPECIAL

© JALECO

一隻非常受歡迎的麻雀GAME，當中的美少女全是園田健一的設定，合共16人。GAME中的動畫非常之多，而且也很美麗。



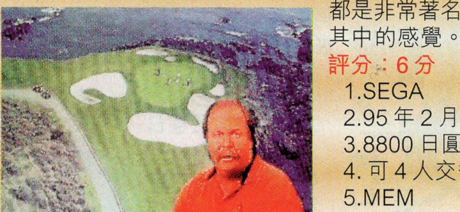
評分：7 分

1.JALECO
2.95 年 2 月 24 日
3.6900 日圓
4.1 人玩
5. ——

PUBBLE BEACH GOLF LINKS

© SEGA/T&E SOFT

一個全以真實畫面表達的哥爾夫球GAME，遊戲中的比賽場地都是非常著名的地方，令人有置身其中的感覺。



評分：6 分

1.SEGA
2.95 年 2 月 24 日
3.8800 日圓
4. 可 4 人交替玩
5.MEM

POPOITTO HEBEREKE

© 1995 SUNSOFT

就像其他方塊遊戲一樣，同是以令到方塊消失為目標。遊戲角色設計得很可愛，而必殺技也十分之多，相信女孩子也會被吸引。

評分：5 分

1.SUNSOFT
2.95 年 3 月 3 日
3.6000 日圓
4.2 人對戰
5. ——

PANZER DRAGOON

© SEGA

單看其開場動畫已教人非常感動。主角是騎在一條飛龍上與敵人作戰，可以說是 3D 射擊 GAME 中的經典，其多視點更令人感覺一新！

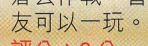
評分：8 分

1.SEGA
2.95 年 3 月 10 日
3.6800 日圓
4.1 人玩
5. ——

DEADALUS

© SEGA/MICRONET

無論形式、畫面、感覺都和＜ DOOM ＞十分相似，唯一不同的就是玩家要駕駛着一隻兩足戰鬥倉去作戰，喜歡＜ DOOM ＞的朋友可以一玩。



評分：6 分

1.SEGA
2.95 年 3 月 24 日
3.6800 日圓
4.1 人玩
5. ——

EMIT Vol.1,Vol.2,Vol.3

© •˙ʃa

一個由赤川次郎原著，井之又睦作人設的偵探遊戲，是一隻給日本人學英文的教育性遊戲，一共有 3 集，閣下的興趣……？



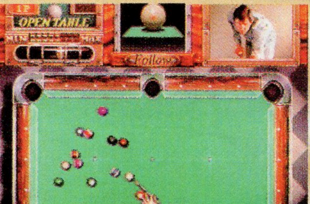
評分：6 分

1. 光榮
2.95 年 3 月 25 日 (Vol.1) ,4 月 1 日 (Vol.2,Vol.3)
3. 各 8800 日圓
4.1 人玩
5.MEM

SIDE POCKET 2

© DATAEAST

由於在 MEGADRIVE 中受到好評，故此在 SATURN 中推出續集，遊戲上基本一樣，但加入了更多模式及真實相片，想玩美式桌球值得一試。



評分：7 分

1.DATAEAST
2.95 年 3 月 31 日
3.6800 日圓
4.2 人同時玩
5.MEM

麻雀巖流島

© ASCII

可以和現代與江戶時代的名人如赤塚不二夫（現代），宮本武藏（江戶）等較量麻雀的遊戲，是一個以正統形式為主的麻雀遊戲，是一個以正統形式為主的麻雀遊戲。



評分：6 分

1.ASCII
2.95 年 3 月 10 日
3.6800 日圓
4.1 人玩
5. — —

DAYTONA USA

© SEGA

不用多說這GAME的街機版如何厲害。雖然畫面未如理想，但在街機中的速度感及刺激性均被一一移植下來。請不要被其畫面所騙，這絕對是一隻好 GAME 。



評分：7 分

1.SEGA
2.95 年 4 月 1 日
3.6800 日圓
4.1 人玩
5. 賽車胎盤

柿木將棋

© YOSHIKAZU KAKINKI/ASCII CORP.

雖然將棋並不會用到太多次世代機的功能，但因其思考速度比舊世代機高出很多，所以對於一些懂得將棋的朋友來說是一個作練習的好對手。

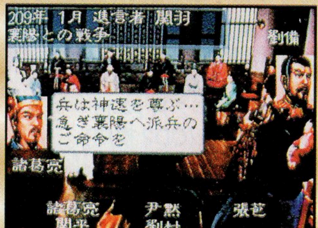
評分：6 分

1.ASCII
2.95 年 4 月 14 日
3.7800 日圓
4.2 人同時玩
5.MEM

三國誌 IV

© • ʃa

在私人電腦中大受好評的系列作品，終於在SATURN中登場，與電腦版最不同的就是有大量真實相片作為插圖及分鏡。



評分：7 分

1. 光榮
2.95 年 4 月 28 日
3.14800 日圓
4. 可 8 人交替玩
5.MEM

VIRTUAL HYDLIDE

© SEGA/T&E SOFT

終於連A.RPG都用3D去表示，整個GAME的自由度很大，不過主角的動作總是怪怪的，看來尚未取得這類遊戲的要訣。



評分：6 分

1.SEGA
2.95 年 4 月 28 日
3.5800 日圓
4.1 人玩
5.MEM

冼拿記念專集

© ASFL/RACING CLUB INTERNATIONAL/SEGA

顧名思議，是一隻為了記念冼拿的資料集，分別收錄了 87 、 88 、 90 及 93 年的資料，圖版超過 1000 張，而且還有冼拿的訪問。



評分：7 分

1.SEGA
2.95 年 4 月 28 日
3.8800 日圓
4.1 人玩
5. — —

輝水晶傳說

© SEGA

一隻由頭至尾都很動畫化的動作遊戲，表現了次世代機的應有水準，可惜內容略單調，所以成績只在及格之上。

評分：6 分

1.SEGA
2.95 年 4 月 28 日
3.4800 日圓
4.2 人同時玩
5. — —

極上沙鍋曼蛇 DELUXE PACK

© KONAMI

早在去年尾在 PS 上登場，雖然是稍遲推出，但完全沒有令人失望，先前 PS 版的窒機情況完全沒有發生，全隻遊戲都十分暢順，沙鍋迷萬勿錯過。

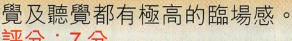
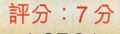
評分：8 分

1.KONAMI
2.95 年 5 月 19 日
3.5800 日圓
4.2 人同時玩
5. — —

完全中繼職業棒球

© SEGA

總共 12 有隊棒球隊的真實資料， GAME 中的球員是取自真人的數碼影像，配合 5 種不同日本地區口音的啦啦隊口號，無論在視覺及聽覺都有極高的臨場感。

評分：7 分

1.SEGA
2.95 年 5 月 26 日
3.5800 日圓
4.2 人同時玩
5. — —

GRAN CHASER

© SEGA/Cyberdrens,Inc./Syd Meed Inc.

以未來賽車比賽來作賣點，背景十分漂亮，速度感十足，可惜是太過少車及太易玩，對初學者頗為合適，但高手就……



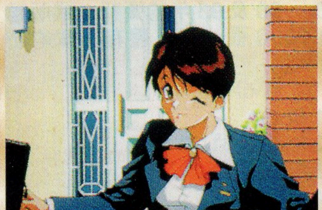
評分：6 分

1.SEGA
2.95 年 5 月 26 日
3.5800 日圓
4.2 人同時玩
5 賽車胎盤

SUPER REAL 麻雀 P IV

© SETA

十分受歡迎的美少女形麻雀遊戲，一共有3位天真活潑的美少女陪閣下去打麻雀，GAME 中有大量動畫作過場。



評分：7分

1.SETA
2.95 年 5 月 26 日
3.8800 日圓
4.1 人玩
5. — —

GAME 之達人

© SUNSOFT

分別有將棋，麻雀，蘋果棋與及圍棋，一隻GAME有四種玩法可說很抵買，不過當中的畫面則不算太好，因而不易令人有興趣。



評分：5分

1.SUNSOFT
2.95 年 6 月 9 日
3.8900 日圓
4.2 人同時玩
5. — —

～制服傳說～ PRETTY FIGHTER X

© IMAGINEER

本 GAME 是由一班年輕貌美，「招」式過人的美少女當主角的作品，她們來自各階層，分別穿著不同的制服，至於 GAME 嘛……你有沒有看本刊的評壇。





評分：4分

1.IMAGINEER
2.95 年 6 月 16 日
3.7800 日圓
4.1 人玩
5. — —

BLUE SEED ～奇稻田秘錄傳～

© SEGA / ∞™•–∏Œ$T/¶ÀÆ—©–/BS PROJECT/TV™F® /NAS

從漫畫作品「碧奇魂」改編過來的 RPG GAME，其中有大量動畫片段，而戰鬥系統則採用抽咭來決定，喜歡玩咭的朋友不妨考慮。



評分：6分

1. SEGA
2.95 年 6 月 23 日
3.5800 日圓
4.1 人玩
5.MEM

新・忍傳

© SEGA

出自 MEGA DRIVE <SUPER 忍> 的最新系列作，採用大量數碼 CG，此 GAME 的難度仍然是那麼高，不怕難度的朋友大可試試。



評分：7分

1.SEGA
2.95 年 6 月 30 日
3.4800 日圓
4.1 人玩
5. — —

DARK SEED

© CYBERDREAMS,INC / H.R.GIGER.

移植自私人電腦中的名作，全GAME彌漫着詭秘懸疑的氣氛，但圖版也十分精采，是一隻典形的恐怖 GAME。



評分：6分

1.GIGER
2.95 年 7 月 7 日
3.5800 日圓
4.1 人玩
5.MEM,MOUSE

平成天才

© GmGm°DENTERTAINMENT

另一隻方塊型遊戲，只需2隻以上相同便可消解，亦設有連鎖制度，當使用必殺技時會有動畫出現，是相當考智力的 GAME。

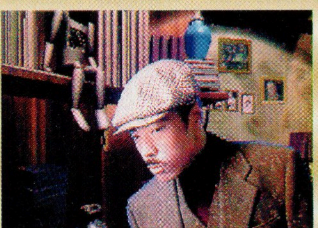
評分：6分

1.GE
2.95 年 7 月 7 日
3.4800 日圓
4.2 人對戰
5. — —

學校之怪談

© SEGA

和一隻同名電影一起推出的恐怖型AVG，故事發生在夏天的一間學校裏，全 GAME 以真實影像構成，對中國人來說，最恐怖的莫過於其發售日期……



評分：7分

1.SEGA
2.95 年 7 月 14 日
3.5800 日圓
4.1 人玩
5.MEM

RAMPO

© SEGA / 「RAMPO」製作委員會

松竹與SEGA共同製作的數碼影像與CG配合的AVG，擁有感情導入系統，用不同的感情作反應便會有不同的劇情與結局，是一個發生在本世紀初的偵探故事。

評分：6分

1.SEGA95 年 2 月 24 日
3.7800 日圓 (CD2 枚組)
4.1 人玩
5.MEM

VIRTUA FIGHTER REMIX

© SEGA

由於記念 SATURN 賣出一百萬架而出的作品，加入了 TEXTURE MAPING，便全GAME的畫面得以全面提昇，就算單獨買也是非常抵買。

評分：10分

1.SEGA
2.95 年 7 月 14 日
3.3400 日圓
4.2 人對戰
5. — —



真實排球

© IMAGINEER

一個全由多邊形組成的排球遊戲，並擁有多個視點，球員的演出十分仔細，總8有隊世界強隊參戰，是次世代機中的唯一排球GAME。



評分：6分

1.IMAGINEER
2.95年7月21日
3.7800日圓
4.2人對戰
5.MEM

RIGLORD SAGA

© SEGA/MICRO CABIN

SATURN的一個重頭SRPG，GAME中角色全由多邊形製成，多視點調校是少不了的，是第一個真正帶領RPG進入次世代層次的作品，非買不可。



評分：8分

1.SEGA
2.95年7月21日
3.5800日圓
4.1人玩
5.MEM

熱血親子

© TECHNOSOFT

典形橫向格鬥ACT GAME，在PS上推出時因經常窒機，所以不受歡迎，但SS版則完全改善了這缺點，不過TECHNOSOFT最拿手的卻是STG GAME。



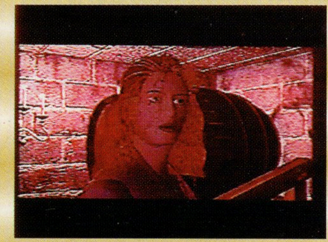
評分：6分

1.TECHNOSOFT
2.95年7月21日
3.5800日圓
4.2人同時玩
5.——

D之食桌

© 1995 WARP INC.© 1995 ACCLAIM JAPAN LTD.

由3DO移植過來的超大作，其氣氛之恐怖及懸疑詭秘的感覺都不是一般AVG所能相比的，SATURN版比3DO版有着更快的LOAD碟速度，記着，一個人，熄燈，戴耳筒，包你有個難忘之夜……



評分：9分

1.ACCLAIM JAPAN
2.95年7月28日
3.8800日圓 (CD2枚組)
4.1人玩
5.MEM

YUMIMI MIX REMIX

© 竹本泉/GAME ARTS

將MEGA-CD版完全忠實地移植過來，但也加插了不少新的MINI GAME，而且以豪華形式包裝，再加送全彩色設定集，真正的賣大飽。



評分：7分

1.GAMEARTS
2.95年7月28日
3.5800日圓
4.1人玩
5.MEM,MOUSE

實況棒球95開幕版

© KONAMI

又是KONAMI拿手的實況系列，基本上與PS版一樣，但其音效及臨場感都得到強化，棒球迷一定不可以錯過的作品。

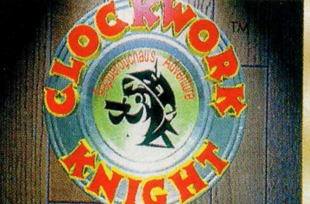
評分：8分

1.KONAMI
2.95年7月28日
3.5800日圓
4.2人對戰
5.MEM

CLOCKWORK KNIGHT 大冒險下卷

© SEGA

在上卷得到好評的CLOCKWORK KNIGHT並未就此滿足，在下卷時的3DCG技術表現得更純熟自然，非常出色的作品。



評分：8分

1.SEGA
2.95年7月28日
3.4800日圓
4.1人玩
5.——

THE 野球拳 SPECIAL 今夜大戰12回

© SOCIETA 代官山

如果閣下喜歡一些簡單的遊戲如猜拳但又沒有人陪你玩，那麼便要購買此GAME，皆因有12位不同風格的美女陪你玩猜拳。

評分：6分

1.SOCIETA 代官山
2.95年7月28日
3.6800日圓
4.1人玩
5.——

球轉界

© TECHNOSOFT

一隻非常動畫化的彈珠遊戲，不過，TECHNOSOFT始終都是出射擊GAME比較吸引，喂，究竟幾時才肯出THUNDER FORCE V？



評分：5分

1.TECHNOSOFT
2.95年8月25日
3.5800日圓
4.1人玩
5.——

DIGITAL PINBALL LAST GLADIATORS

© KAZe

非常精采華麗的波子機遊戲，採用了640 × 480的高解像模式，未親眼看此GAME的人是一會知漂亮到那個階段的。



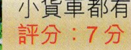
評分：8分

1.KAZe
2.95年6月23日
3.5800日圓
4.1人玩
5.——

RACE DRIVIN'

© ATARI GAMES/TIME WARNER INTERACTIVE

在街機中很受歡迎的賽車GAME，除了完全忠實移植外，更有8架車給你選擇，連貨櫃車及3輪小貨車都有。



評分：7分

1. TIME WARNER INTERACTIVE
2.95年8月4日
3.5800日圓
4.1人玩
5.賽車胎盤

麻雀海岸物語～麻雀狂時代SEXY IDOL編～

© MICRONET

由美少女3人組合ENDOLL陪你一起竹戰，可說是其樂無窮，在麻雀對戰時則以多邊形角色表示，充滿娛樂性。



評分：6分

1.MICRONET
2.95年8月4日
3.6800日圓
4.1人玩
5.——

BATTLE MONSTER

© NAXAT SOFT

完全是血淋淋的真實怪獸格鬥GAME，各種族合共有13名戰士，設有超必殺技的系統，而且還有擴大及縮小畫面的功能。



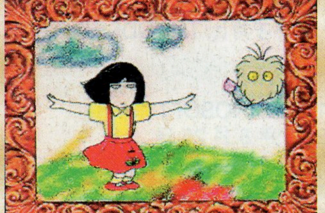
評分：6分

1. NAXAT SOFT
2.95年6月2日
3.5800日圓
4.2人對戰
5.——

學校怪談　花子來了！

© CAPCOM

若然你可以感受到花子獨有的黑色喜劇魅力，那麼你便可以算得上是一個品味獨到的人了！不信的大可一試！



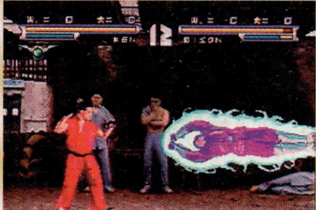
評分：4分

1.CAPCOM
2.95年8月11日
3.5800日圓
4.1人玩
5.MEM

STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM

© CAPCOM

同樣是街霸真人版，在PS版的播片機能略為優勝，但SS版的操作及流暢度就比較好，揀那一隻就要看你的心水了。



評分：6分

1.CAPCOM
2.95年8月11日
3.8800日圓
4.2人對戰
5.——

SHINING WISDOM

SEGA

不用多說，如果是<SHINING>系列的FANS，就請馬上排隊付款。GAME中的角色全是以CG作原畫，新加入的連打系統就更加有趣。

評分：8分

1.SEGA
2.95年8月11日
3.5800日圓
4.1人玩
5.MEM

SLAM DUNK

© BANDAI

BANDAI的第一作，GAME中是以真正打籃球的方式去玩，這點是和超任版之間的最大分別，但同樣可令你看到櫻木花道的雄姿？

評分：6分

1.BANDAI
2.95年8月11日
3.6800日圓
4.2人對戰
5.——

卒業 II

© HEADROOM/TENKY/RIVERHILL SOFT INC.

在PC-ENGINE、PC-FX、3DO及9801電腦都有推出的育成模擬GAME。，你要做五個頑皮學生的教師，目的是令她們有更美好的將來。

評分：7分

1.RIVERHILL SOFT
2.95年8月11日
3.6800日圓
4.1人玩
5.MEM

VIRTUA FIGHTER

© SEGA 1993,1994

SATURN的第一個作品，雖然多邊形的數量不及街機版的多，但大約九成的動作都給忠實地移植下來，可以說是跟機買的好GAME。



評分：8分

1.SEGA
2.94年11月22日
3.8800日圓
4.2人對戰
5.——

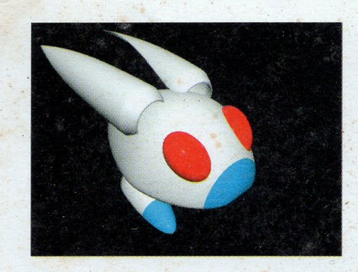
WAN CHAI CONNECTION

© SEGA.COMPUTER DESIGNED BY MICRONET

一個以香港灣仔為背景的實景AVG。故事主角由杉本彩及布川敏和飾演。故事離不開殺人事件的偵探故事。

評分：5分

1.SEGA
2.94年11月22日
3.7800日圓
4.1人玩
5.MEM



重賞之下 必有勇夫



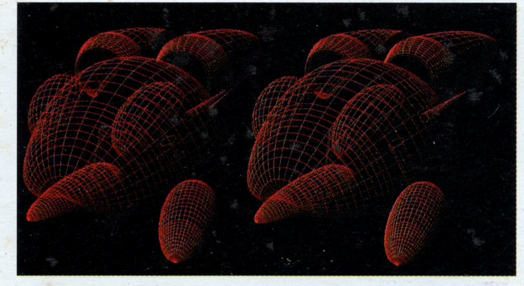
《遊戲誌》線人計劃

我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

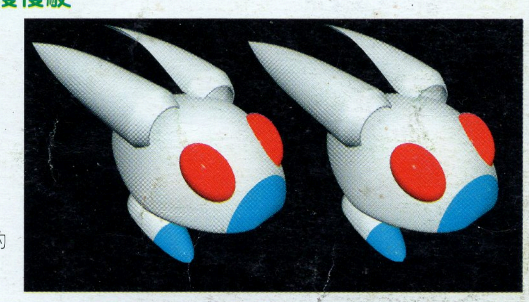
GAME料分級制

一級猛料................................ $100
二級勁料................................ $ 50
三級好料................................ $ 30
四級碎料................ 留番你自己慢慢駛



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2393 9090
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利

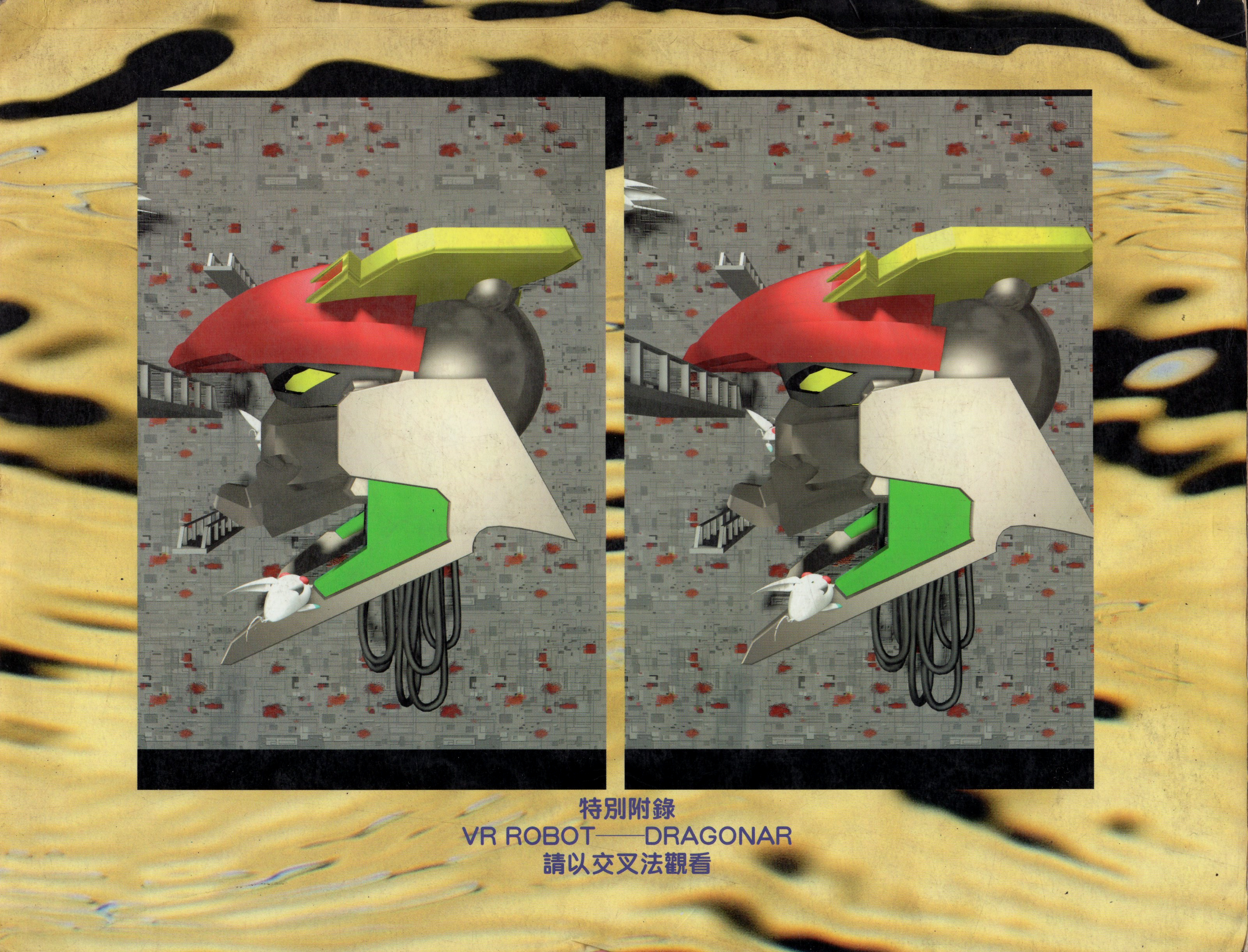


攻略地盤大拍賣！
歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「冇料到」，抑或你覺得自己是機壇明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機，投稿攻略法，你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
上門挑機：《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得。請早預約。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！
挑機熱線：2380 2223



特別附錄

VR ROBOT——DRAGONAR

請以交叉法觀看